

PS2 • XBOX • GBA • GCUE • PSP • NDS • PS3 • X360

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

X. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2006 FEBRUÁR

576 KONZOL



NAGY KALIBER

BLACK (PS2, XBOX)

HAVI TÉMÁNK: JÁTÉKOK ÉS KÖNYVEK • 25 TO LIFE • TORINO 2006 • 24 THE GAME • DRAGON QUEST 8 • APE ESCAPE 3
WILD ARMS 4 • ONIMUSHA DAWN OF DREAMS • KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 • BATTALION WARS • PHOENIX WRIGHT • METEOS

576

KByte

www.576.hu

**LEGYÉL TE AZ ELSŐ,
AKI MEGVÁSÁROLJA...**

**BLACK VÁSÁRLÁSI AKCIÓ,
KEDVEZMÉNNYEL ÉS AJÁNDÉKKAL!**

**2006. FEBRUÁR 23.-ÁN
(csütörtök) ÉJFÉLTŐL
24.-ÉN (pénteken)
HAJNAL 2-IG.**

A MAMMUT II -ben

**PÓLUS
419-4117**

**MAMMUT II
345-8076**

**ÁRKÁD
434-8076**

**CAMPONA
424-3424**

**WESTEND
238-7576**

**DUNA PLAZA
239-2858**

**EUROPARK
280-9585**

**DEBRECEN
PLAZA
06-52/342-120**

**SZEGED PLAZA
06-62/468-978**

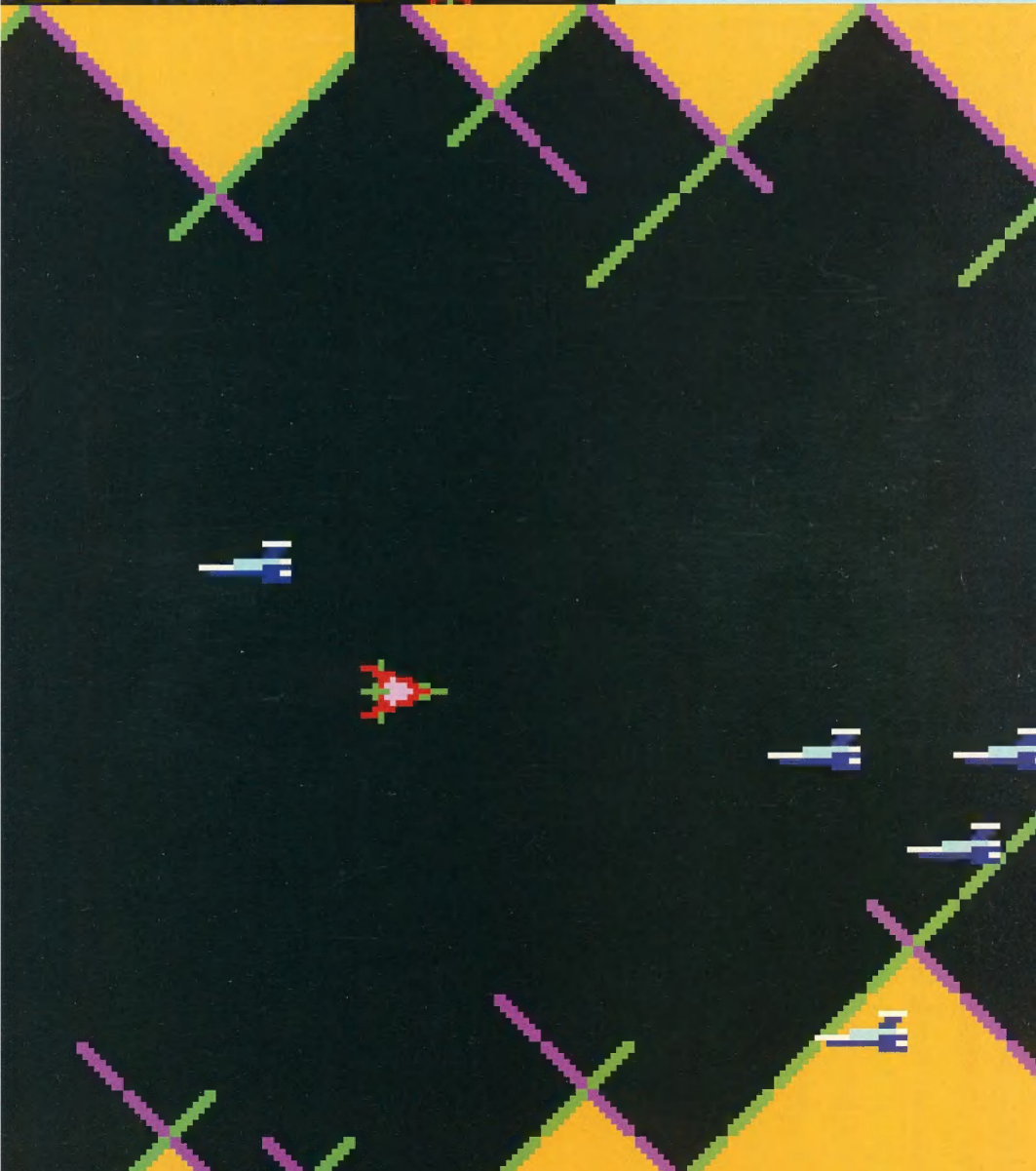
**KECSKEMÉT MALOM
06-76/328-119**

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT 06-70/365-0385



BLACK

1-SCORE
UP 10000
UP 7060
15 ROUND 1 2



VANGUARD. 1981. SNK

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: JÁTEKOK ÉS KÖNYVEK	8
HARDVER ROVAT: BEMUTATKOZIK A GAMEBOY MICRO	10
KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL: JÁTEKOK ÉS GYERMEKEK...AVAGY KIBŐL NEM LESZ ÁMOKFUÚTÓ	12
ELŐÉTEL	14
HARDVER ROVAT: XBL: DOBOZBA ZÁRT VILÁG	16
JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - V RÉSZ	18
MULTI TESZT	
BLACK	24
25 TO LIFE	26
SHREK SUPERSLAM	28
WALLACE AND GROMIT: CURSE OF THE WERE-RABBIT	29
TORINO 2006	30

PLAYSTATION 2	
24 THE GAME	32
PLAYSTATION 2 LEÍTÁR	36
DICE	37
DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING	44
ZATCH BELL: MAMODO BATTLES	48
FORD VS CHEVY	49
APE ESCAPE 3	50
WILD ARMS 4TH DETONATOR	52
10000 BULLETS	54
TH3 PLAN	56
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	58

XBOX	
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	64
FABLE: THE LOST CHAPTERS	66
XBOX LEÍTÁR	68
SAMURAI SHODOWN V	69

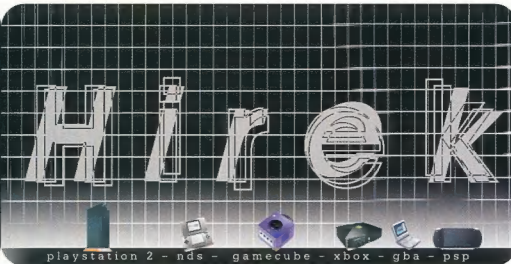
GAMECUBE	
BATTALION WARS	70

PSP	
THE SIMS 2	72
PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE	73

NDS	
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY	74
METEOS	75
BURNOUT LEGENDS	76
NANOSTRAY	77

CSEVEGŐ	78
COOL-TÚRA	80





SUPER MONKEY BALL ADVENTURE (PS2, GC, PSP)

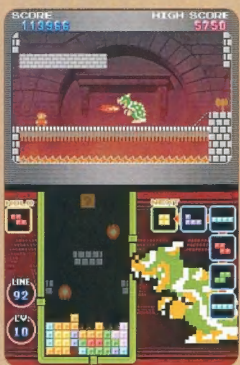
A SEGA új irányba löki a Super Monkey Ball szériát: az első két rész multiplatform verzió (a tavaly megjelent SMB Deluxe PlayStation 2-re, és Xbox-ra, ugye) után teljesen új, és egyáltalán nem hagyományos harmadik felvonás készül. A játék címe **Super Monkey Ball Adventure**, és a becsülettel iparos munkáiról köz-



ismert *Traveller's Tales* fejlesztő – PlayStation 2, Gamecube és PSP platformokra. Új fejlesztő, új játékmotort: az új Monkey Ball elszakad a korábbi epizódokból megszokott majmóca-terelgetéséről, a szinisztrált ügyesség-reflex megkérdőjeztet helyett valódi, összefüggő sztorival megadott platformjátékokat kapunk. A sztori terén nem kell semmi koraúra számítani, a régi szereplők (AiAi, Meamee, Gongon és Baby) tűnnek fel újra, hogy kisegítsék a Majom Királyságok Rómeó és Juliáját: a szerencsétlen sorsú szerelemspár (Prince Deedee és Prince Abeabe) rettenetesen egygyábká vannak esz, és az országok háborúban állnak – edőt a feladatot gyorsan helyre kell pofoznunk a dolgokat, hogy a pároska boldogan, esztázitól mentesen turbékolhasson. Összesen két méretes világban (át királyszágon) kell keresztülverekednünk magunkat valószínűtlen, felhozhatatlanul vagy például boksztalunkat is. A Monkey Ball nem lenne Monkey Ball a minijátékok nélkül: az Adventures is tartalmazni fog illyesmít, összesen hat darabot – ezek közül három az előző két részből lett át-emelve, a többi viszont vadúj. A Super Monkey Ball Adventure 2006 márciusában megjelenésben (azaz valamikor nyáron) kerül a boltokba, a PSP verzió Wi-Fi multii, és egy exkluzív gyűjtögetés kártyajáték is tartalmazni fog.

TETRIS DS (NDS)

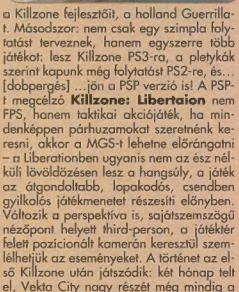
A Nintendo nem hagyja leütetlenül a magas labdát: a Tetris annak idején a világ leghíresebb és legnépszerűbb (a gép mellett is csomogolták), milliók rajongóját borbortozó tabortozó játéka, és igazi jelenségé vált – a dupla képernyős verzió át bűn lenne kihagyni – hamarosan jön a **Tetris DS**. Milyen újdonságokat kínál a DS verzió? Először is – értelemszerűen – az NDS képességeivel igazított vezérlést: az akciót teljes egészében az érintőképernyő és a stílus segítségével irányítjuk a blokkokat ezzel tudjuk mozgatni, és a bókódok között fogatni is. Játékmodokban sem lesz hiány: a Nintendo összesen hatféle változható módustról ígér – jópofa bönösézet ezek nem csak



tartalmukban, hanem megjelenésükben is különbözni fognak, mindegyik játékmód egy-egy népszerű Nintendo francsaj (Mario, Zelda, Metroid...) vizuális világának megfelelően lesz felöltöztetve. A játékmódok közül eddig csak a puzzle-módustról érkeztek információk, itt jelenlétlen lelassul az orthodox Tetris-játékmotort, a blokkokat gyorlatolhat időkorlát nélkül fogathatjuk – ennek megfelelően a megoldandó feladatok is sokkal nehezebbek lesznek a megszokottnál. Nem maradtak ki a vaskos multiplayer hancúr sem: alaposabban (Wi-Fi hálózattal) egyszerre maximum tízen ugorhatunk egy másnak, ehhez ráadásul még több kártya sem kell – elég lesz egy. A Tetris DS az online multii mellett is támogatja, a játékosok száma itt némileg csökken: kettő / négy szereplős viadalokat bonyolítunk le, egy pont-alapú ranglistával megjelölve (az online meccsek előtt az ellenfél kiválasztásánál is látni fogjuk a leendő ellenfelet). A diálógképernyős Tetris Amerikában márciusban, miként pedig egy kerek hónappal később, április végén kerül a boltok polcára – fizetünk egy tört a Nintendo-nak, ha egyszer fordítva törték a dolgok...

KILLZONE: LIBERATION (PSP)

A jelek szerint a Sony nagyon komolyan odaadt a Killzone mellé, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy sikeres sorozat legyen belőle. Első lépésben (mint ahogy azt már a januári számban megjelent PS3 interjúban is olvashattuk) annak rendje és módja szerint felvásárolták



a Killzone fejlesztőit, a holland Guerrilla-t. Másodszor: nem csak egy szimpla folytatást terveznek, hanem egyszerre több játékot: lesz Killzone PS3-ra, a playtők szerint kapunk még folytatást PS2-re, és... [dobjerpés] ...jön a PSP verzió is! A PSP-i megcélzott **Killzone: Liberation** nem FPS, hanem látványi akciójáték, ha mindenképpen párhuzamokat szeretnénk keresni, akkor a MGS-i lehetne előérőgni – a Liberationben ugyanis nem az ész nélküli lövöldözésen lesz a hangsúly, a játék az algonálabb, lapokdós, csendben gyilkos játékmenetet részesíti előnyben. Változik a perspektíva is, sajátosságai nézőpont helyett third-person, a játéktér feletti pozícióról körmen keresztül szemlélhetjük az eseményeket. A történet az első Killzone után játszódik: két hónap telt el, Vekta City nagy részét még mindig a Helghastok uralkodják, az ISA csapatok pedig továbbra is küzdenek a szabadságért. A planétát uraló Helghast sereg vezére, Motrac kegyetlenül lecsap az ellenállókra – ezt pedig az ISA nem nézheti tétlenül. Jan Templar (az első Killzone főhőse) lendül ismét akcióba: hősünk feladata a vonalak mögött rekedni, fogósba esni harcosfarsk kiszabadítása lesz. A játéktípus eszköztől változások ellenére a Liberation továbbra is felvonalt minden olyan stílusjegyet és tartalmi elemet, am az első részt sikeressé tette: morat a remek háborús hangulat, és hasonló figyelemre méltó, mint az előzőben, a változások persze itt is lesznek, a taktikusabb játékmenetnek köszönhetően megjelennek olyan gyilkoló eszközök is, mint a számszerj. A Guerrilla 2006 második felére tervezi a premier.

Ha már Killzone, gyorsan idepötyögöm a legfrissebb, a játékkal kapcsolatos playtők is: a Sony Filmes részlegénél (Sony Pictures) állítólag már előkészítési fázisban tart a Killzone mozifilm – rendezőnek pedig a látványos akciósorozattól (The Rock, Aramanged) híres Michael Bay lett kiszemelve (továbbra is: playtő, de elég izgalmas playtő, a Killzone-ból NAGYON kemény sci-fi akciófilmet lehet összedobni, ha értek nyúlunk hozzá...)

STAR TREK: LEGACY (XBOX 360)

Kétféle álomból ébred a Star Trek francsaj: az egyre kevesebb nézői vonzó tévésztár, és az utolsó Trek-mozi embere bukkán erősen rányomták a belyegüket a játékok népszerűségére is – egy darabig nagyon úgy tűnt, hogy a 2004 elején megjelent utolsó Trek-játék (a szörnyűden Shattered Universe) után jó sokáig nem utazunk újból a Csillagösvényen. A *Mad Dog Software* (Empire Earth 2, Star Trek: Armada 2) – remek játék mindkettő – most mégis megpróbálja: a **Star Trek: Legacy** ambíció-



zus akciós-stratégia hibrid, mely kísérletet tesz a teljes Trek-idővonal (az Enterprise-től a Voyager-ig) felnyalabolására. A Star Trek: Legacy valószínűleg stratégiai alapokra építkezik: a játék elején egy hajót irányítunk majd (az Enterprise NX-01-et), de később újabb egységek csatlakoznak hozzáunk – ami azt jelenti, hogy a későbbiekben egy teljes flotta (négy csatahajó), és a hozzájuk kapcsolódó nyolc kisebb űrhajó kerül a parancsnokságunk alá. A Legacy a csatahajók monumentális küzdelméről szól, nem egy vadászgép pilótáitól kezdve az oldalt, hanem a masszív masszív összes fegyverzetet bevetve jut a siker érdekében. A siker (azaz a megnyert csaták) parancsnoki pontokat eredményez, a pontokból pedig a hajókat fejlesztjük – erősebb fegyverzet, gyorsabb hajóműveket, több ton-ton-törpött polkoltunk a fedélzetre. A harc látványos lesz, de megfontolt: egy-egy csatahajó elvesztése katasztrofális következményekkel járhat, a fejlesztők azt szeretnék, ha úgy tekintenénk rájuk, mint a kedvenc karaktereinkre a szerepjátékokban. A játék három fő időszakát dolgoz fel: az első Enterprise kalandját a Klasszikus Trek széria és a Next Generation kora követi, majd a Voyager-korszak zárja le – kiváncsiak vagyunk, hogy az előző kampányban megszerezett felszerelést / pontokat hogyan lehet (lehet-e?) mozgatni a korszakok között. A három korszak egyben azt is je-



lenti, hogy a Trek-univerzum összes jelentősebb ellenségeivel bajszot akasztanak, harcolhatnak a klingonok, a romulánok és a Borg ellen egyaránt. A muli szelektio nyolc játékos kiegészítő, és online csatákat is kínál. Megjelenés idején szeptemberben (lapzártá előtt fél nappal futott be a pontos időpont: szeptember huszonhat), konkrét tekintetben kizárólag Xbox 360-ra, lényegesen cucc, várjuk.

Nem kell elképednie annak sem, aki valami nagyon hasonlót vár, de csak szabványosított tartalmat: a **Star Trek: Tactical Assault!** PSP-s és NDS-es irányítási gombos volutája fel a lent változtartalmat – csak a történetek időpontja (és ép-



pen ezüst a szereplők) mások). A Tactical Assault a eredeti széria (azaz: Kirk kapitány) idején játszódik, két választható kampányt (Föderáció vagy Klingonok) kínál, és szintén érte kezek – a pécses Starfleet Command mögött álló csapat – munkálkodnak rajta. Megjelenés (szintén) szeptember végén, mindkét Star Trek játékot a Bethesda gondozza kiadóként.

KONAMI INTERAKTÍV KÉPREGÉNYEK: SILENT HILL EXPERIENCE-CE & MOS B.D. (PSP)

A Konami két szokatlan PSP projekttel jelentkezik ide: szokatlanok, mert NEM játékok egyik sem – hanem a cég két neves sorozatához kapcsolódó interaktív képregény.

A **Silent Hill Experience** interaktív UMD, ahogy a Konamini névzik. Trailerek, interjúk, villanások a tavasszal de-



bütáló, Christophe Gans (Crying Freeman, Farkasok Szövetsége) által rendezett Silent Hill grafikából, és egy hatrészes, 2D és 3D grafikát ötvöző, epizódokként tizenöt perces képregény – a japán kiadó nyilvánvalóan premierre mellel szánja – félig promóciós, félig kiegészítő interaktív tartalomként.

A **Metal Gear Solid B.D.** Kajimóék régóta dedikált képregény-sorozatja (a Silent Hill Experience-szel ellentétben ahol



inkább a film történeteire koncentrálnak) itt az első Metal Gear Solid rajzolt feldolgozást préselték UMD lemezre, a grafika az MGS B.D. esetében is 2D / 3D hibrid, az interaktív porció pedig egyelőre kissé zavaros – a képregény kockái kinagyíthatók, részleteket választhatunk ki, és menthetünk el belőle a PSP-be tisztalet mórhiórhóshórá. Az B.D. megjelenési időpontja egyelőre bizonytalan (valamikor idén érkezik), a képekkel élénkebbé elős-rangú (és kötelezően beszerzendő) gyűjtői darabkát belőle – alkotásait Metal Gear rajongóként már most rávelnénk magunkat.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON (PSP, XBOX)

A Midway nem aprózza el a Mortal Kombat folytatásokat, ha a Shaolin Monks-at is ide számítjuk, az utóbbi időben évente kapjuk az újabb felvonásokat a sorozatból – a kiadó pedig az „amig veszt, addig gyártjuk” elvét követve idén újabb epizóddal örvendeztet meg a jónépet. A **Mortal Kombat: Armageddon** feltűnő hason-



lóságot mutat a jó öreg Mortal Kombat Trilogy-val, ami ugyebár első három rész karaktereit és pályáit pakolta egy csomagba, az Armageddon pedig a komplett szériával készült ugyanezt. Mit jelent ez konkrétan? Több mint hatvan játszható karaktert, főhő-lányok, azaz mindenkét, aki eddig meg bírt fordulni valamelyik MK játékban. A pályák ennél szélesebb alátámasztással, nem az ősszel, csak a hirtelenből változtatók be – így például pofaföldözhatunk az MK1-ben feltűnő Gorra's lair-ban, vagy a MK3 legendaris „beütöm a sinére, és elcsapja a vonat” Subway helyszínén is. A karakterválasztékkal



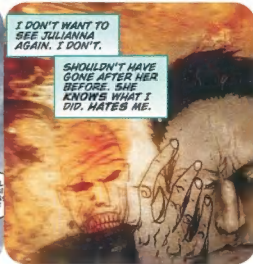
előgededlenek (vannak ilyenek?) részletes karakter-kreációs módusz ill rendelkezésére – ha úri kedved úgy tartja, létrehozhat a saját karaktert, és vele vehetél laposra a többieket. A fatality-k is bővültek, egyéni orszáid hozható létre belőlük. A játékmenn nagyjából követni fogja az utolsó két epizódban megismert rendszert (többféle harcstílus és fegyveres harc), a sokat bírált Konquest mód pedig az ígértek szerint egy fokkal komplexebb / élvezetesebb lesz, mint korábban – leginkább a Shaolin Monks-hoz fog hasonlítani. Visszatérnek a minijátékok is: a Decapit-on-ból átmenet Puzzle Kombat / Chess Kombat biztos szerepel, de elképzelhető hogy további játékmódokkal toldják meg őket. Azaz: ha szereted a Mortalt, idén érdemes lesz beruháznod rá, még akkor is, ha az első (bevallottan igen korai fejlesztési fázisból származó) képek nem a legszépesebbek. Megjelenés idején ásszel, PlayStation 2 és Xbox platformokra. Valószínűleg ez lesz az utolsó jelenlegi generációs Mortal Kombat, a következő adag már negyedik platformokra fog megjelenni – a gyártók szerint a Midway által tavaly licenccel Unreal Engine 3 grafikai izmait vilogtatója.

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II (X360)

A hónap legmeglepőbb bejelentése következik: az *Electronic Arts* idén nyáron Xbox 360-ra is megjelenteti a **Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II**-t. Miért meglepő? Mert a LOTR: BFM2



hárdkór PC-s RTS, az ilyesmit pedig nem nagyon szokták konzolokra kiadni – próbálkozások persze voltak korábban is (Red Alert – PSI; Starcraft – N64; AoE II – PS2). Amiót nem szoktak ilyesmit konzolokra kiadni: irányítsd. A valószínűleg stratégiai mindennél jobban igénylik a péccére bagozott egyer komát, konzolon (az elvi lehetőség ellenére) nem nagyon lehet számítani ilyesmivel. A megoldás? Dolgozzát az az irányítási rendszer, és simítsuk a kontrolle-



rekhez – az EA-nél két éve agyalnak a problémán, és most – elmondások szerint – sikerült megtalálni a megoldást, a Battle for Middle-Earth II ikéletelesen uraltató két analóg kor és néhány gomb segítségével. A BFM2 II tartalmi szempontból amúgy teljesen megegyezik a március elején debütáló PC-s testvérkéjével: Középföldé háborúba kapcsolható be magad, masszív seregeket irányíthatasz, és gyakorlatilag új iránylatot a Gyűrűk Úra történetét – a Jó oldal mellett Szarun hadait is parancsnokolhat. A (középföldé pártján megjelenő) első felvonás rendelkezett néhány apró, de bosszantó hibával – a folytatás ezeket is orvosolja. Megszűnik a helyhez kötött építkezés (helyes!), kapunk három új játszható frakciót (elfek, törpék, goblinok), a szárazföld mellett vízen is csatározhatunk, saját kastélyt húzhatunk fel, a hősök több letelepítést tehetnek, a mesterséges intelligencia az alapoktól lett újratervezve, a single-player kampány pedig Középföldé videójátékban eddig még soha nem látott területeire is elkalauzolja a játékosat – köszönhetően annak, hogy az EA másfél éve a filmek mellé a könyvek licenccel is beszerelte. Vizuális szempontból abszolút csúcscategóriás alkotásnak állunk szemben, még egy kisebb monitoron is nagyon csúnyán néz ki a cucc – és akkor most tessék ugyanezt elképzelni egy méteres HDTV-n, 720p felbontásban... Drukkolunk a Battle for Middle-Earth II-nek, már csak azért is, mert ha fényleg sikerült működő irányítást kiagyalnia az EA-nek, már semmi nem állíthatja meg a valószínűleg stratégiai konfliktusok terhérdátást – mi pedig nagyon szeretnénk a *Warhammer 40K: Dawn of War* (esetleges) folytatásával 104 centis képernyőn játszani...

OUTRUN 2001: COAST 2 COAST (PSP, PSP, XBOX)

A SEGA fut még egy kárt az OutRun 2-val: az órákát autósverseny 2004 őszén már tett egy sikeres látogatást az otthoni masinákra – akkor még Xbox exkluzívként. A Box-os partit jegyző angol *Sumo Digital* most bővíti egy alaposat a platform-változatok, és PlayStation 2 / PlayStation Portable változatokkal is megismerteti a





tökéletes driftelés által indított örömmel. Eredetileg nagyon úgy tűnt, hogy csak a Sony platformok kapnak a jóból, de a Sega (nagyon helyesen) az utolsó pillanatban az Xbox változatot is bejelentette. Az **OutRun 2006: Coast to Coast** egygatyás játék egy erősen kibővített OutRun 2. Harminc pályá (az eredeti OutRun 2 + az árkd bővítvény, az OutRun 2 SP komplett pályaváltozat), tizenkét licenclátó jármű (mind Ferrari, természetesen – köztük az új F430 és Superamerica modellek normál, és tuningolt változatai), teljesen új küldetés-struktúra – platform specifikus feladatokkal. Nem maradhat ki a zsákról a neves multi sem: hatan nyombhatik a gázt az online verseny pályán, head-to-head és co-op módusokban. Ha PS2-t és PSP-t is bírunk, még jobb lesz nekik: kihasználható az OutRun 2006 összehangolhatóságából fakadó előnyöket – a két verzió kipróbálása és szinkronizálása vicacsra nyílt meg bönuszoktól a másik gépen. A Sumo Digital minden megalkotott platformon tökéletes élményt ígér: nem villamgyorsan összedobott portokból van szó, mindegyik platform külön tördészt kapott – azaz a gépek képességeinek maximális figyelembevételével és kihasználásával készült az összes verzió. A debüt napján nem is kell olyan sokat aludni: ha minden jól megy, március legvégén már vudu szülőházunk.

SPYHON FILTER: DARK MIRROR (PSP)

A Spyphon Filter is megkapja a maga jól megérdemelt PSP verzióját: a **Spyphon**

Filter: Dark Mirror teljesen új történet – azaz nem egyszerű port, hanem teljes értékű folytatás. A főszereplő ismét Gabe Logan, akinek (ismét) meg kell mentenie a világot a rosszképp szereplőben a Red Section kődvéi terroriszervezetétől találjuk, a fenyegetést pedig ezúttal egy titok-



zatos lövegpisztoly fegyver, a címben is szerepel Sötét Tükör jelenti. A Sötét tükör játéka összes aspektusára alaposan rágyúrtok: alapjától írták újra a mesterséges intelligenciát (az ellenfelek aktívan használják a környezetet – nem csak feladatoknak – létrára másznak, húzódnak csúsznak új pozícióba, ha szükséges), Gabe apát egy rákos rákos kutyával szereztek fel (éjszakai / infravörös vizor, energiaszemcer, csapók, környékbe azonosító), a PSP kiadásához igazították az irányítást (automatikus és precíziós analóg célzás a nagy pontosságot igénylő lövésekkel), és a lövöldözés mellett közelharc fegyverekkel operáló test-test elleni küzdelem is implementáltak. A single szelekció kipróbálása után tonányi lehetőséget kínál wireless multiplayer várja a vállalkozás szellemi játékosokat: hét nagykiterjedésű pályá, négyféle játékmód (Objective, DeathMatch, Team Deathmatch és Rogue Agent), az objektívák teljesítése fejében megnyitható új fegyver – azaz nem fogunk unatkozni. A Dark Mirror jelenleg csak amerikai megjelenése időponttal rendelkezik (hamburgerfaló barátaink március végén tehetik rá a mancsukat), de jön Európába is – az ígéretek szerint még idén tavasszal.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PS3, X360, PS2, XBOX, GC)

Idén sem maradunk második világháborús lávák nélkül: az Electronic Arts istálló második sorozata, a Medal of Honor új epizódal jelenik meg – jón a **Medal of Honor Airborne**. Mi újat kínál a MoH: Airborne? Elsősorban alapjától újra-



váltott, következő generációs látványvilágot a játék alatt a Criterion nextgen RenderWare technológiára dübörög. Az Airborne ennek köszönhetően valami élméletlen durván fog kinézni: mind a környezet, mind a karakterek kidolgozása elsoráng, a motor részletes arcminik és valószínű fizikai modellezést adott a kosárba. A játékmotív is változik: Boyd Travers közlegény, a Nyolcvankettes Légideszartós Század oszlopas tagjának virtuális bőrbé bújunk, és az ő szemén keresztül tapasztaljuk meg az európai hadszínteret – a szicíliai partoraszállástól Németország elfoglalásáig. Minden misszió egy teljesen interaktív, általunk irányított előtérny-ugrással kezdődik: mi határozzuk meg, hogy hánnan, és milyen körülmények között kezdjük a küldetést. A pályák NAGYOK lesznek, és a játék szerint ugrik a korábbi részeket jellemző lineáris, a széria továbbá menetet a tavalyi a MoH: European Assaultban már felváltott szabaddab, nyitottabb játékmotív felé.

A Medal of Honor: Airborne 2006 telén (érsd: év végén) fog megjelenni, PC, PS3, Xbox 360, PS2 és Xbox platformokra – a jelenlegi generációs változatok esetében természetesen senki nem számítom radikális vizuális fejlődésre.

LOST PLANET (X360)

A Capcom X360-meglepéstől ígért a gép (jápn startjának napjára: rendszerben meg is történt) meghozza egy új bejelentés formájában. A játék címe **Lost Planet: Extreme Condition**, és van benne minden, mi szemek-szójának ingere. A Lost Planet mögött tehetséges csapat áll, az Onimusha sorozat producere, Keiji Inafune a Resident Evil 5 producere, Jun Takeuchi-val karöltve babáskodik a játék felett. Az Elvezszenyetté vált kolonizátorokkal megsegített akciójáték, a törtévé jövöben, egy távoli, jég bolygón játszódik – hűsített, Wayne-t a játéktárolól kapják ki a játék elején. Wayne – mint minden tisztességes játéktéhs – teljesen amnéziás, fogalma sincs, hogy miképp sikerült nélkülytől állapotba kerülnie. Az emlékek visszaszerzését nagyban segíti a helyi „lakosok”, az eigrdek felbukkanása – hatalmas, rovszerző szörnyetegekről van szó, akik nagyon nem nézik jó szemmel az emberek megjelenését. A sztori innen vad kanyarokat vesz, Wayne elkezdő összerakosgatni a szétbontozott memória-szilikonokat, kiderül, hogy apuát az eigrdek



csapolt agyon, és ezért sürgősen bosszút is kéne állni... A Capcom hivatalos közleménye saját szemzőgű akciót ígér – lehet, hogy így lesz, de a netre felpokol leaser (tölthető az 576 Online-ról) jelenleg inkább third-person lövöldözést mutat – hűsünk gyalogosan, és méletes mecbába pattanva mászrólja sarakháznýi méretű bogár komák – egy nextgen platformtól elvárható, rendkívül látványos grafikai körítés mellett. A játék érdekessége, hogy a Capcom az Onimusha harmadik részéhez hasonlóan neves színész szerződtetett a főszerepre: Lee Byung-Hun koreai akció, hatalmas celebritás, és ünneppel szőpű (komoly ná! rajongótáborral) a távol-keleti régióban – nem utolsósorban nagy Resident-rajogón, állítólag ennek kapcsán találtak egymásra a Capcommal. A Lost Planet 2006 telén (magyarul: valamikor év végén) lesz kosárba pakolható, a játék kizárólag Xbox 360-ra fog megjelenni.

MAZSOLÁZÓ NINTENDO DS LITE

A Nintendo-nak sikerült alaposat kavarnia az újradiagnózt **Nintendo DS** beje-



lentésével: már tavaly ősszel pletykáltak, hogy jön az „új” gép, januárban már konkrétum is kezdtek szüszingőzni – több weblap egybehangzóan állította, hogy a hónap közepén egészen biztosan megérkezik a bejelentés. A Nintendo először nem nyilatkozott, aztán elkezdett cáfolni: az európai szelekciók például nyilatkozatban tagadta az új modell érkezését – azt mondták, hogy sem most, sem az idei E3-on nem számíthatunk rá... aztán a nyilatkozat kiadása után fél nap-



pal színpadon bejelentették a **Nintendo DS Lite**-t. A DS Lite nem más, mint a duálképernyős szemből szexibb, csinosabb, díjazásnabb, és nem utolsósorban kisebb változata – az a változat, amiért a magunk fatját már az eredeti gép megjelenése óta sírnak – Nintendo DS SP. Ha úgy tetszik, Mi változat?

A gép egy kategóriájában kisebb lett: az eddigi 14,8 cm x 8,5 cm x 3 cm fizikai kiterjedés helyett most egy 13 cm x 7,4 cm x 2,1 centis szerkenyűt kapunk. A gombok elhelyezkedése módosult, az Start / Select kombináció áthelyezték, a akciógombok pedig valamivel feljebb kerültek, a power gomb és a mikrofón is új helyet kapott. A „Lite” fedőnév sem a véletlen műve: a háttérvilágítás ezúttal több fokozaton állítható lesz, a fényviszonyoknak megfelelően. Megjelenés? Egyelőre csak japán időpont látezik: ott március másodikán kerül a palcokra az új modell, az ára 16.800 yen (körülbelül 120 euró) lesz – azaz valamivel drágábban mérk, mint a „rég” Nintendo DS-t. A amerikai / európai premier időpontja még nem eldöntött, jelenleg a „japán debütálás” megelőzés érvényes. A gép kezdetben három színben lesz elérhető: a képekben látható fehér, és két, később bejelentésre kerülő szín. Japánban forgalomban marad a régi (némielg olcsóbb) DS-modell is.

PLAYSTATION 3 PLETYKÁK

Még mindig gyönyörű nagy a csend a **Playstation 3** körül – hivatalos február folyamán tört meg a nagy hallgatást – nem hivatalos forrásból azonban már szólni-góznak az érdekeseknél-érdekesebb információk. Az amerikai (nem hivatalos) Playstation Magazine (PSM) egy csokor-nyi PS3 információkat is elővált, és a – k (állítják) fejlesztéseket számozomak. Nem bontva ágyazott vités (senki nem erőltette meg őket), de ottál még izgalmasok – lássuk, mit kaptartok ki maguknak az urak!

Például azt, hogy kész a végeleges hardver: az egyik nagy amerikai fejlesztőstudió januárban kapta meg a végleges fejlesztési gépet. A végleges hardver képességei felmúltak a csapat várakozásait. A harmas számú PlayStation feljött multimédiás képességeket villagott: a gép digitális videorekorderként is funkcionál (máshonnan származó pletyó: lesz benne merevlemez, csak a nagysága nem eldöntött még); a Sony az iTunes-hoz hasonló letöltési-szolgáltatások [zenék, filmek] jelenléte; a PS3 media streamelési képességei meghaladják az X360 hasonló szolgáltatásait (az összes népszerű formátumot képes fogadni); kétféle kapcsolatot a PSP-vel – média küldése (online is) a Portablis PlayStation 3, és média (pl. képek) fogadása (szintén online is) a hardvezetke masináról. A PSP-hez hasonlóan a PS3 esetében is számíthatunk rendszeres firmware-updaterek. A Blu-ray meghajtó nem jelent hatalmas pluszfeladatot: a Cell ellátja a hagyományos asztali lejtétszók feladatát, nem szükséges külön célhardver beépítése.

Amerikai megjelenés: 2006 őszre, az on-line szolgáltatás valószínűleg az amerikai premierrel egy időben startol. A Sony szövegje egyébként január végén a Reu-

ters-nek ismét megerősítette, hogy a gép 2006 tavaszán debütál – mivel régiót nem nevezett meg, valószínűleg (ahogy korábban is sejtéhe volt) egyelőre csak Japánról van szó.

Végül: a PSM szerint minden korábbi részlelessel ellentétben igenis lesz egyestit online felület. Az egyelőre név nélküli rendszert évek óta fejlesztik, kiépítették a szolgáltatókban pedig (állítják) méltó vetélytársra lesz az Xbox-Live-nak. A rendszer nem csak a PS3-at, hanem a PSP-t is támogatja, azaz (megint csak állítják) valóban egyesíti a japán cég játékosai masináit az online fronton.

LIBERTY CITY STORIES - PS2 VERZIÓ TAVASSZAL

A Take-Two a profit-maximalizálás nagymestere: a PSP-n igen szép köröket futó **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** hamarosan átmászik a



nagytesóra, azaz Playstation 2-n is visszatérhetünk Liberty City-be. A megjelenési időpontot jelenleg sűrű homály fedi, állítják tavasszal jön – nem hivatalos forrásból származó infók (azaz: egy svéd disztribútor) szerint április végén lehet rá számítani – nekünk kicsit korainak tűnik. Egy másik forrás szerint a Take-Two kapóbb Platinium-árkatagóriában (azaz visszafogott áron) kínálja a játékokat – ennek viszont nagyon örülnék, feltéve, ha igaz. A PS2 verziót érintő esetleges tartalmi változásokról még nem esett szó, ha lesznek ilyenek, mindenképpen visszatérünk rá.

E3 2006: BOOTH BÉBIK NÉLKÜL

A jelek szerint az E3-at szervező Entertainment Software Association végleg megelégedte, hogy egyes cégek lengőn állózták lánykálak kíváncsi eladói portékájukat az E3-on, így a szervezést kitiltotta a Booth Babe-ellet az idei Los Angeles-i expóról. A rendelet ellen végtelenül előbb szóbeli figyelmeztetésben részesültek, ezt követően pedig 5000 dolláros pénzbírságra számíthatnak a renitensek. Mary Dalaher, a rendezvényorszozat igazgatója szerint az E3 elsősorban üzleti konferencia, a frissen születő szabályok pedig ezt hivatottak erősíteni – ennek megfelelően az ESA határozatán ellenzi az alulfejlesztett promóterek megjelenését. A szervező a nagy komolygás egyében egyébként a látogatók számát is korlátozni kívánja: mezei halandó eddig se idegen tehette be a lábát az E3-ra, az idei rendezvényről pedig minden nem szakmabeli való kíváncsnak tartani – így például a játékosok alkalmazatai sem kaphatnak belépőt (csak a boltlajók és a menedzsment).

MAJESCO PROBLÉMÁK & IRÁNYVÁLTÁS

Komoly problémákkal kénytelen szembesülni a Majesco: tavaly mindkét, siker-cimnek szánt játékok (Advent Rising & Psychonauts) megbukott, pénzügyi szakadéka látke a kiadót. Első lépésben (talavál ér végen) elkezdte áruháni a család ezüstjét: a kisad két francúziszt vált meg. A The Darkness és a Ghost Rider került új gazdához – mindkettő képregényre alapoz (a Ghost Rider a mozivászakra is átmászik idén nyáron), és mindkettőből a Majesco származó alatt készült volna játékok. A vevő kilete egyelőre ismeretlen, a vételár nyolc millió dollárú rüg. A két játék fejlesztését nem érinti a jogok vándorlása, az új tulajdonos (állítják) számos határidőn belül ismét bejelenti őket – most már a saját zászlaja alatt. Az eladásokból befolyt összeget a Majesco a cég finanszírozási seibeinek ápolására és a kiadó újraszervezésére fogja használni.

Az újraszervezés pedig a cég profiljának teljes átalakításával jár: a korábban eladott két játék mellett a racionalizálás jegyében leállították a Taxi Driver (PS2 / Xbox) és a következő generációt megcélzó, Clive Barker közreműködésével készülő Demonik (X360) fejlesztését, és a jövőben a kevésbé költséges játékokra koncentrálnak – azaz elsősorban budget és zsebkonzolok címekre számíthatunk tőlük.

DRAGON QUEST VIII: EU PREMIER ÁPRILISBAN

A Square Enix végre kitűzte a Dragon Quest VIII európai megjelenési dátumát: a 2004 novemberi japán, és az egy évvel utána lebonyolított USA premier után idén áprilisban kerül kiérke a Level-5 remek RPG-jét. Ez lesz az első alkalom, hogy a húsz éves múltúra visszatérünk a zéria a mi kontinensünkre is ellátogor, lényegesebb változtatásokra az eredetihöz képest nem kelt számíthatunk, gyakorlatilag az amerikai verzióit kapjuk, a PAL verzióban csupán apróbb módosításokat eszközölnek – például a menük és az animációk terén. A játékok öt nyelvre lokalizáltak, és a címszó (érthető okokból) elhagyják a nyolcaszt, azaz nálunk egyszerűen **Dragon Quest: Journey of the Cursed King** néven fog futni a produktum. A Square Enix a DQVIII megjelenés-



sével új korszakot kíván nyitni az európai piacon: a helyi képviselőkkel jelenleg 88 embert foglalkoztatnak – a számot hamarosan növelni szeretnék. Nem csak az emberanyagot bányák, a Squenix a Segához hasonlóan partinai európai fejlesztők megvásárlásával akarja bekapcsolni magát az Öreg Kontinens veteránjesebe – a helyi fejlesztők a helyi közönségnek megfelelő játékokat gyártanak majd.

CUBE WORLD: INTERAKTÍV ÉPÍTŐKOCKA

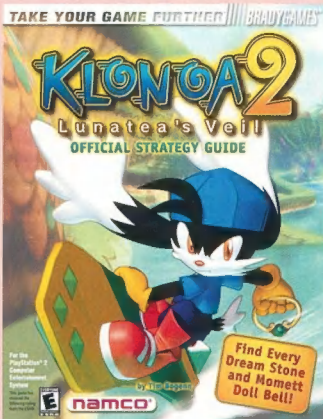
Nem hagyományos éretelemben vett videojáték, de a legjöpőbb dolog, amivel az elmúlt hónapban összefutottunk, és mindenképpen szeretnénk megosztani a Nyájás Olvasóval: **Cube World**. A KockaVilág mögött átkozott érdekes koncepció lapul: a „hagyományos” játékok simulnak össze a videojátékkal, izgalmas hibridet alkotva. Képzéljünk el egy rakás szines építőköccel – mindegyik apró LCD képernyővel van felszerelve. A kockák ki-



csiny digitális emberkének adnak ott-hat, aki csendben élék a maguk kis életét – nézelődnek, sétálgatnak, a kutyájukkal játszanak, vagy éppen sportolnak. Tegyet egymás mellé két kockát, és látszik reagálni a fogók egymásra: átsétálnak az egyik kockába, beszéddé elegyednek az ott lakókkal... Összesen tizenhat féle kocka – tizenhat különböző karakter – kombinálható, lehetőségek széles látóterét nyitva meg az építésművészt. Tárgyakokat meg a játék hivatalos honlapját (<http://www.radiacuk.com>) – mi erősen gondolkodunk a beszerzésén.

Liquid

A STRATEGY GUIDE-OK VILÁGA



A számítógépes- és videojátékoknak van egy nagyon nagy hibája: jellemzően nem tudnak dinamikus alkalmazkodni a játékos idő- és irányítási preferenciáikhoz. Bizonyos vagyok abban, hogy jelenleg a játékok itt vesztik el a felhasználók szabadságát (és egyben perszónáit) folytatott harcot: ha a játék állal hardcodolt konkrét élményen túl további szempontokat is figyelembe kell venni az időtelés mikéntjének kiválasztása folyamán, az eleve csak vesztes pozíció lehet. Alapértelmezési felhasználókban a most vagy a televízió sem teszi lehetővé ezt a fajta interaktivitást – nem véletlen a DVD (és más, otthoni használatra szánt mozgókép-hordozók) jócskán sikere. Amikor a forgalmazók erősen gondolkodnak a most és a DVD premerek összekapcsolásán, nehéz nem észrevenni a fogyasztói igények tartalmán túlmutató tendenciát. Ez a tendencia pedig nem más, mint a médialogizmus mikéntjének (pozitív értelemben vett) egyéne szabása: a hely és az idő szabad kiválasztása, valamint a tartalom elméleti útjának szabad meghatározása. Ezekben a folyamatokban azonban nem kell valamiféle gonosz globalista / fogyasztói-társadalmi összeesküvést kell keresni, a technika és technológia fejlődése visszatérő ívű: önmaga felhasználásával próbálja megteremtetni azokat a feltételeket, melyek akkor voltak általánosok, amikor önmagának még nem létezett. Példák tucat száma vannak: LCD alapú papír, mert újfent felfedezték, hogy monitorról senki sem szeret olvasni (és senki sem tud rendesen: mérhető a szövegrész csökkenése, ha ugyanazt a szöveget monitorról és nem papírról kell abszolválni); WiFi, mert újra rájártuk, hogy néha az információ fontosabb a hozzáférési kényelem, azaz senki nem fogja kezeltől-kasul bekabcsolni a lakását, csak hogy szombat reggel az ágy-

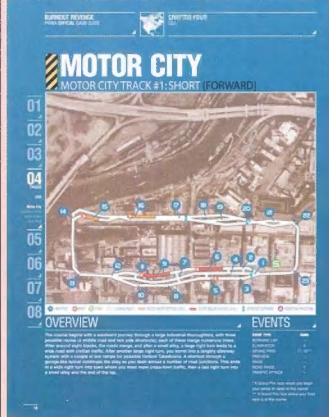
ból olvashassa el az elektronikus leveleit – és még sokan mások. A DVD ebben a tekintetben visszatért a könyvhöz: ki volt az, aki a Téli Berek ötven oldalára rugó tájleírásán, Jókai hasonló terjedelmű jelenetén, vagy Thomas Mann órákban szövegészletein az elejétől a végéig szavanként végigjárta magát? Vagy ha épp a tárgyirány kedvével jár, hogy birta Tullius és Büyük boldogozását? Senki és sehogys, gyors lapozás a következő érdekes bekezdésig, anélkül, hogy a könyv bármennyit is vesztett volna varázsból. A DVD ennek egyenes ági leszármazottja: előlédbehekk a túl hosszú bekezdések, az unalmasa lüke átmeneti jelenetek vagy akár a vöröspáncos túl kitalálásra sikertől nagybecsű – és mindezt anélkül, hogy azon kellene aggodni, mit szól majd a többi néző, ha harmadjára kell felidézni az egész sort a másodikból a kijutásig.

És hogy ne hanyagadjuk el nagyon a témától, helyezzük el a játékokat ebben a koordinárendszerben. A minden izabán a kézi játékokra tervezett és fejlesztett játékok kivételével szinte a teljes kínlat a mozival és a televízióval közös, „Kerülendő!” felirattal dobozba kerül: a sok kezdeti befektetés kíváncsi (learning curve), gyakran irracionális hosszúra nyúló, a beágyazás menetét szabályozni képtelen és gyakran magát a kikapcsolás a körülményesé téve (zove pont) játékok ma nem tudnak érdemi alternatívát nyújtani a szórakozás más formáinak. Star Wars Episode III, vagy a boss után 1 milliméternyi energiatöltés mellett kereső Samus a Metroid Prime-ban? Ugyan, ki akarna magának rosszast, direkt? Nem először merül fel a kérdés ezen a lapokon: hogyan is lehetne éltetni a végtelen életet vagy lasszerrel, noap mod-

ban a játékok végigjárásait, ha ennek alternatívája az, hogy soha nem sikerül belejelenie azt? Egy olyan piciocn, melyen az elodott (és nyilván a leltől) játékok 70-80%-a SOHA nem kerül végigjárásra, nem kellene elgondolkozni azon, hogy talán világszakra lehet szükség? Ki venne komolyon egy olyan most ipart, ahol tíz filmből néhét a happy endet a teljesen kiültl teremnek vetítenék?

Erre a problémára a legmodernebb válasz az MMO-k megjelenése (és sikere) – a játékok nincse vége, azért nem kell görcsödni a végigjárásig, a játékléte pedig maga az oktatás „benntől”, és kicsit minden olyan, mit az életben: aki király, az egyedül üti szét a mobot, de ha nem megy, hívja a haverokat és úgy meg, igazából mindezzel nem is kellett volna az MMO-kig menni: ha az FPS/RTS és LAN fordalommal a kilencvenes évek elején-közepén együtt elterjedt a coop játékmód is, ma sokkal szélesebb, rithegek partícipánsok magukat a videojátékok világában. Nem hiszem hogy technikai akadály lenne annak, hogy két, hálózatra kötött GameCube-on Leon és egy másik fegyver karakter együtt harcoljon a sponyal ólásokok ellen, vagy hogy Leo mellett Yorda is coop irányítható karakter legyen, még ha fegyver nélkülöz szaladgálásra ítélt is. Az erőltetett, lineáris és csak a mechanikában interaktív játéktervezés a memóriadomásg és a rövidlások keréke – el is fog tűnni hamar.

Az MMO azonban nem az első javaslat a gordiuszi csomó átvágására: a kilencvenes évek elején ugyanis született egy másik forráspont és tartalmas megoldás. 1990-ben a Prima Publishing piacra dobta a Sec-





rets of Games sorozattal, amivel megteremtette a modern strategy guide-ak piacát. Ma az ötlet nem volt új: korábban is jelentek meg végigjártások, lipphalmok, térképek a játékokhoz, lipikusán a számítógépes és videójáték sajtóban, azonban a Prima épp arra érzett rá, hogy ezek a végigjártások talán épp a maguk magozinokat olvasóinak van legkevésbé szüksége – a játékok az alapjáték, színes képekkel és ábrákkal bemutatott könyvek átlagosan vásárlási pedig épp azok lehetnek, akik nem ismerek a játékok belsejébe logikáját, akiket a fagyonykóról nem a kinyitók ajtó, a körbejáró élmérlak pedig nem a bonuszpályák jutnak észébe és nemigen követik figyelemmel a videójáték világ történéseit a magazinokon keresztül. Az ötlet annyira bevált, hogy pár év alatt több nagy kiadó is beszállt az üzletbe: 1993 novemberében a Mortal Kombat Kamponionnál a BradyGames, majd 1998-ban a Metal Gear Solid könyvével a európai piacra lépő Piggback.

Es a számok: az üzleti titkoként kezelt a természetesen kizárólag Prima információs szerint csak 2003-ban tíz kiadványuk is a szórás példányszám felett teljesített a BradyGames Final Fantasy VII könyvéből már több mint egymillió kelt el és a folytatás az újratomítás.

Sokan, főleg az önmagukat hardcore játékosnak vallók idegenkednek a guide-aktól, ahogyan T-Rex is a következő megállapításra jut a Toy Story második részében: „nem jó, ha egy játékos guide-ra van szüksége”. Természetesen guide-ra csak esetben tényleg nincs szükség.

A feladatok megoldhatók, legrosszabb esetben pár tucát próbálkozásból, az eldugott kijárat megtalálható pár óra bolygós után. Miért kellene azonban ebbe kényszerülnie akárkinek is? A Final Fantasy

VII motívumrendszer, amely a játékokban sehol sincs rendszeren elmagyarázva és a CD tal kis kézikönyve is lefutja 5 mondatban, gyorsan megérthető egy jól elrendezett színes ábráról. A Wind Walker Trifort a Shardokért miért is kellene hetekig keresgetni a szigeteken, amikor a nyilvánvalóan azért került a játékba, hogy a kihagyott utolsó nagy dungeon (bizony, hivatalosan megerősített info – megjelenési dátum tartása miatt követik a kéz, de teljesen még le nem tették a látsimán) miatt lecsökkent játékosok kompenzációját. Semennyivel nem csökken a „Zelda élmény”, ha valódi tudja, hol kell halászni a ládikákat. Felleléri a guide-ok lényegét azonban az, aki azt gondolja, színes FAQ-król (Frequently Asked Questions – leggyakrabban Fellett Kérdések) van szó. A strategy guide-ok kiemelkedő minőségű nyomdai technológiával készül, művészi igényességgel könyvkidobások, melyek szinte ki-egészítik a játékosok: a DVD tokozott kiadókban a játékokal együtt megvásárolt guide szinte gyűjtői kiadás hangulatú adja. A játékosok által készített végigjártásokkal szemben ezek a könyvek a játékok fejlesztésének teljes közreműködésével készülnek, azaz szósz-olások felőlők a játékokban található tartalom és olyan anyagokkal is szolgálhatnak, melyekhez a videójáték újigírás nem jut hozzá: a játékok artworkei, egyedi színesképek, a játékok mechanikájának pontos leírásai (lábmozgások, teljes inventory, számlista, stb.). Ahogyan az internet teljes körben elérhető válásával az információs szerep kissé hátrébb is szorult – a gamelogs.com ingyen tölthető – világban valóha is megjelent szinte összes játéknak – úgy érődök a hozzáadott érték való: interjúk, kapcsolódó anyagok és / vagy művészi, azaz minden, am egy adott cím szerkesztésének megárazandó értéket jelenít meg kedvencel kapcsolatban. Ahogyan Mathieu Dujoan, a Piggback guide írója fogalmaz: „... a guide színesíti a játékelményt, optimalizálja a játé-

ték folyamatát, megfigyelhető teszi a játék kulcseseményeit. Összességben eléri, hogy a játékos igazán beszéljen tudjon a játékokhoz.”

Es a végeredmény a könyvkidobásokat igazolja: ahogyan egyre több a ingyen elérhető (text, html, esetleg pdf) neles tartalom, úgy fogynak egyre jobban a (gyűjthető, polcra kitéhető, ajándékosk adható) nyomtatott könyvek.

A kiadók természetesen megpróbálják egyedi arculattal felépíteni kiadványaikat. A Prima – évi 150 körüli címével (és a magának fiatal eGuide koncepciójával – alcsozban, de PDF-ben, am újra felveti a kiinduló kérdést: papír vagy monitor?) egészen más minőséggel képviseli, mint az évi 2-3 kiadvánnyal jelentkező, a maguk címei elhelyezésére nagyszámú kiadó több adát szóró és egyúttal is igényesebb nyomdai technológiát használó (matt laminiált fedők, 135 grammos papír) Piggback. Újdonság a guide-ok világában az MMO játékok követése: a BradyGames a megvásárolt és regisztrált World of Warcraft könyv után a patch-ekkel megjelent frissítések leírását pdf formában teszi letölthetővé. Egy oldal majd 20-30 megabyte, jelezve ezt is, hogy komoly nyomdai anyagraól van szó.

Magyarországon ebben mindhárom kiadó könyvei elérhetők (megrendelésre) és az árak sem számíthatnak magasnak (BradyGames: 12-15 dollár körül, Piggback: 15 euro), am a tengerentúli árokar ráköd plusz posta, áfa és vámterhek komoly, esetenként három-négyszeres növekedést is jelenthetnek, nem beszélve a Magyar Posta által teljesített megérkezési kockázatról. Aki azonban valamikor Európában jár (ott, onye lyuk Becsület kezdődik), nem bájja meg, ha 2 megvásárolni szándékozik game helyett egyet vesz csak, de a hozzá való könyvvel együtt.





HARDVER ROVAT

BEMUTATKOZIK A GAMEBOY MICRO



Sokan és sokat meséltek, vitatkoztak a GameBoy Micro-ról – az 576 Konzol júniusi lapszáma az E3 expónak szent rovatában, a Nintendo részleg hasábjain jelen sorok írója is alaposat rúgott a géphe. Akkor és ott nagyot csalódott a Nintendóban: a SNES hardverét három alkalommal adták el neki – miért venné meg negyedszerre is? A GameBoy Advance SP mellett számos előny szól, a visszafelé kompatibilitás nyom a legelőbbel a látnak – a Micro-ról ez hiányzott. A kijelző nagy, RPG-k és erősen szövegorientált játékok számára ideális – a Micro apró, a magafajta okulárés alakok számára kifejezetten hátrányos képernyőt mutatott fel. Valami mégis ott motoszkált elvakult rajongó barátok, ismerősök és a szerző fejében:

hell, hogy legyen oke a döntésnek. Megtalálta: az első személyes bemutatkozás hideg zuhanyként mosta el előítéletei vasbetonnal megszilárdított gólfát.

Csomagolását lehámozva, a gépet kézbe véve áramlanak az első benyomások. A GameBoy Micro kicsi, elképesztően apró – a rideg számadatok nem képesek tükrözni a valós méreteit. Fele akkora, mint az összecsiszkolt Nintendo DS és alig pár centivel nagyobb, mint egy szabványos GBA cartridge. Külsőjét tekintve formabontó, vadlón dögös, egyértelmű, hogy a körítésért felelős tervező-ménakok könnyekkel küszködve végre leporolhatták a körzött és a szögmerőt – a DS megoldásánál az eny-

szelig kaptatott derékszerű vonalaz ezáltal minimális szoréphez jutott a szilikon lemez körbeélelő borítás paramétereinek kialakításakor, a Micro designját egyértelműen a lekerekített élek és a látószerveket kényeztető apróságok uralják.

Mindjárt itt van elsőnek a gombok sivar mezejének design-paradicsoma. A két fröccsöntött műanyagdarabka, valamint a D-pad régi barátként köszönt – az örökig bámul és elemezgetett Revolution irányító concept artjain pixelről-pixelre megismerő periféria figyelt. A gép alós traktusába szorított fémis Start és Select gomb addicionális szolgáltatással gazdagodott: a megszokott külön LED helyett állandó, a bekapcsolást követően a két elemet kár-



HARDVER ROVAT

BEMUTATKOZIK A GAMEBOY MICRO



beálló fénycsík tájékoztató az akkumulátor állapotról. A két szín egyértelmű jelzést ad: a piros aura lecsapol energiatartalékról árulkodik, a kék állapotot a normális szintet szimbolizálja. A gép felső részére beültetett két flippergomb sokkal komfortosabb és kézzel állóbb, valamint erősebb, markánsabb anyagból készült, mint a GBA-s és - a komoly újításokat is okozó tortúra ezzel végleg a múlt ködébe vész. A gépet működésre bírni ■ bal oldal sarkából beültetett csúszkával lehet, a fényvető és a hangerőt pedig ■ jobb oldal szegmensre helyezett multifunkciós lapkával lehet állítani.

A trendi vonulatot erősítve a mobiltelefonoknál már évek óta divatos, legutóbb az Xbox 360-nál alkalmazott előlaposra is a Micro erőnyelvi közé tartozik. A fedlap gyorsan és könnyen lepatintható, a széles választékban – mely tartalmazza a klasszikus Nintendo konzolmimikákat, híres karaktereket és a GBA – Gamecube – N64 könyvtár fontosabb címéhez tartozó artworkokat – pedig gyakorlatilag fillérekért emelheto fel a kizsákmányt díszlőbe. Elérkezett a pudingpróba, leheljük elre a fogaskereket, és a Micro-t bekapcsolva sokszor élményben lesz részünk.

A Nintendo mindig is hadilábon állt a megfelelő képernyő kiválasztásával. A Gameboy család Achilles-sarka gyakorlatilag használhatatlanná tette az eredeti Game Boy Advance-t. A háttérvilágítás ignorálása egyértelműen a tervezőmérnökök hibájának róható fel – már az első handheld használata is komoly erőfeszítést igényelt gyengébb fényviszonyokban, melyet csupán ■ külön megvásárolható nagytábla rejtett apró lámpák tudtak ideig-áig orvosolni: tényleges megoldást csak a Game Boy Advance SP-ben bemutatott háttérvilágítást nyújtott. A Micro ennél tovább, sokkal tovább haladt. Reggeli nem válemlőn hangszórta ki a fényt – a Micro a Nintendo történetének legprecízebb és legerősebb kijelzőjét tudhatja magának. Képet nem mutatathat meg tökéletesen azt a hatást, amit a méreteit tekintve apró, ám ereje teljében lévő képernyő nyújt sorozatos vizuális orgazmusok formájában. A megjelenített kép pokolian élős, pontosan olyan hatása van, mikor az ember huzamosabb konzolozással a háta mögött először ül le egy HDTV elé meglepettén az Xbox 360 gyakorlatilag bármely játékát ■ *„Különbség ez fűd, a színek erőteljesebbek, vibránsabbak, az árnyalatok jobban elkülönülnek egymástól, minden részlet kiemelkedik az átlagból, ■ legapróbb elem is a helyén van.*

Három játékkal teszteltem a végeredményt, gondosan ügyelve arra, hogy a produktumok minden aspektusát megvilágítsak a kijelzőnek. A Tony Hawk's Pro Skater az izometrikus nézetből ábrázolt, al-háromdimenziós környezetet ábrázol, a játékosoktól teli tónusú színpadot, a Metroid Fusion a 2D-s, gyors iramú követési platformer, és a szinkronizált teljes spektrumát fellelő lokációk megjelenését prezentálta, míg végül ■ Golden Sun a legtehetősebb kérdésre adott választ – ilyen apróságban vajon mennyire élvezhető egy erősen zsevegőirányítójú játék? *Tökéletesen* – minden felelem alaptalan volt. Mind ez, mind a hasonló cipőben járó Final Fantasy valamint a Fire Emblem szeria egy dekanjny ■ veszített élvezetességét ■ a Micro azonban nem erre való. Mérete, külseje egyértelműen azt sugallja, hogy dobba be a zsebedbe ■ telefonod mellé és ha van pár szabad perced, vedd elő a gépet és játszd; nyomj le egy kellemes futamot a Mario Kartban; szaladj végig egy szinten a Donkey Kongban; szórakoz. Ne töl komolyan, ne egy túlsúlyos darabral.

A Micro az egyértelműen jó irányba haladó designon felül egyéb alapról, égető problémákat is orvosolt. A háttérvilágítás felül a legnagyobb gondot a fülhallgató bemenet okozta – a kátsztrófális GBA szituáció után az új gépen is alpról megtalálható a csatlakozó, ráadásul úgy egy helyen, ami nem kizsákmányt a kompromisszumok: mivel a hálózati kábel csatlakozója a gép tetején kapott helyet, ■ akkumulátor felülésztele közben nyugodtan folyhat a játék, csatlakoztatott fülhallgatóval együtt.

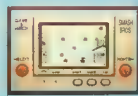
A DS elsőre bizonyultunk tünhet: természetesen gomb, két képernyő, a Nintendo által oly gyakran emlegetett „új rétegek bevonása” ilyen eszközökkel nem lehetséges, így nem meglepő, hogy ■ gép csupán kevés újoncokat ragadott magával, ráadásul ezek többsége is csupán egyetlen program erejéig csatlakoztatott a vásárlók köréhez: egy produktum pedig nem tud elterelni egy teljes piaci szegmenst. A Micro éppen ezért nem akar és nem is tud komoly játékszekciónak látszani: ■ Micro divatkellék, kiegészítő ■ mindennapi előlázokhoz járuló elektronikai eszközök garmadája. A bevezető hadjárat ezt tökéletesen alátámasztja, a reklámkampany elsőléges céljaitja a szilapok mellett olyan külsős és neves ■ magazinok voltak, mint a Vogue és a Glamour, ■ gép prezentációja pedig a birminghami divatbemutatót is megtörtént – ilyen méretű és formájú RP kampányra eddig nem volt példa, hiszen nem akart meg olyan konzol, ami ennek a közönségnek szánt volna. A piac zárt, a Sony jelenleg is kúszkodik a PSP ellagadtatásához, a frontális támadás elkerülése érdekében nem konkurens területek, hanem mint ■ „21. század walkmanjeként” reklámozta portékáit. Nincs ezzel semmi baj, lassan de biztosan kialakul a stabil felhasználói bázisuk: ■ DS kielégíti azon igényeket, ami a PSP-nek soha sem adódhat meg, ■ Micro pedig kitölti a két véglet között tátongó szűkösök, de csak és kizárólag akkor, ha a jövőben is erős támogatást élvez a fejlesztők részéről.

KONKLÚZIÓ

A jó, ■ rossz és a csúf: ■ Gameboy Micro ■ Nintendo eddigi legjobb handheldo platformja – a handheld fogalmának maximálisan eleget tesz. Kicsi, designja és használata: pontosan olyan, amilyennek lennie kell. A Gameboy Advance letapasztott játékszkínnyával történő maximális kompatibilitás már alapfelvetelben több száz produktum használható tesztet lehetővé, a Nintendo E3-as direktívája pedig ■ jövőben további fejlesztések finanszírozásával próbálta ellenőrzni tartani előreléget, vadonatúj kiegészítő beültetett hardverjét. Ha nem rendelkezel ■ legutóbbi Nintendo generációval, akkor azért kell Micro-t venni: Ha van a pokodon már legalább egy GBA, akkor pedig azért. Az említett pozitívumok egyértelműen a megfelelő irányba dinák a mérleg nyelvé, ám az elhárított úrszabás mindezek ellenére megállíthat parancs az azonnali vásárláshoz. A 20+ éves magyar forintot sok, barozszoón sok egy éves vasert, mely nem rendelkezik vadonatúj új funkcióval, csupán egy bőjósabb külsővel. Az .mp3 lejátszó featurá új, komoly piact nyitott volna meg a Nintendo számára – a flashmemóriák alacsony árát látva nem sikerült észre venni a kálamozást indokolt találatnak a Play-Yon mellékletének kihagyására. A Gameboy Micro tökéletesen választás lehet a jövőben, de csak és kizárólag akkor, ha nem kerül majd onyvívba, mint a kurrens hardwhozható konzolgeneráció zsebzőirányítója a fele: addig csupán trendi luxuskick és hiú ábránd.

Wilson

GAMEBOY FAMILIA



1980 Game & Watch: A Nintendo belép a digitális szórakoztatás forrónagó kállájába. A Game & Watch két LCD kijelzővel megújít egy digitális beültetett játékot ■ megközelítőleg 60 kádás gyakorlatilag minden tészt felület, népszerűsége pedig mind a mai napig magabiztosan állja az idő visdogát.



1989 GameBoy: Gunpei Yokoi elképzelése teszt elült – NES hardver a Game & Watch hardwhozható mellébe állva, A GameBoy egy generációra volt hatással, ■ handheld fogalmát ténylegesen megteremtő gép monokrom kijelzővel, egyszerű cartridge rendszerre, hosszú készlettel: ideje tömegcikké, szimulálművű vázolatok egy életellen szilikon lapkát.



1996 GameBoy Pocket: A Gameboy technológia recirkulálással első fázisa – az előregedezett hardver még mindig picakevés volt, ám a rajongók nyomására kisebb átszabásra volt szükség. A Gameboy Pocket fele akkora zsebzorodott, mint előző, a kijelző ténylegesen fekete-fehér színűre változott, mindössze csak két AAA elemet igényelt a működéshez, az eredetileg háromlévő átlék kijelzőséről pedig egy LED gondoskodott.



1998 GameBoy Color: A GameBoy család evolúciójának régóta váró lépcsőszaka. A Gameboy Color kapott egy csinos színes kijelzőt, megköszerezte a processzor és a memória sebességét és méretét, infoprátot helyezett a botrányos GBA hardveres frissítés ellenére pedig meg tudta őrizni kompatibilitását ■ eredeti GameBoy játékokkal. Ez a megoldás később állandóan bizonyult a Nintendo handheld termékcsaládjának során következő darabjainál.



2001 GameBoy Advance: Szignifikáns előrelépés a technikai fejlődésért párhuzamosan. A Gameboy Advance 32 bites ARM- és a kompatibilitás érdekében egy 280-as processzort tartalmazott, elhozva ezzel a 16-bites SNES korszak nívójánál. A kijelző háttérvilágítás, valamint a fülhallgató csatlakozójának hiánya komoly problémákat okozott a vásárlók körében.



2003 GBA SP: A Gameboy Advance SP jelentette ■ gygyirát a GBA alpradalmától rejtő hibákra – a tetszetős, két elemű aldi design, a frontvilágítás és az újratöltött, beültetett akkumulátor megjelenése, valamint a Gameboy és Gameboy Color kompatibilitás koronázta meg ■ handheld korszak új éráját. A modell végső frissítése 2005-ben történt meg a tényleges háttérvilágítás megjelenésével.



2004 Nintendo DS: A legutóbbi, forradalmian szánt Nintendo handheld két kijelzővel és egy paraméterrel tekintve frissített N64-as felületre változott a Sony egyre jobban fenyegető kihívására. Az éntékepernyő, a retro-design és a névvalasztás tudatosan határota el a Gameboy szériától a kompatibilitás csúszán ■ Gameboy Advance-já terjed. 2006 márciusában alappradalmában deszt, átdolgozott kiadás megjelenése érdekében Nintendo DS Lite néven: hardveres változatokhoz lezártunk egy nem eszt szűt.



velő nem azért látta meg farsájt, mert ez látta a játékok és átvette a szerepet, hanem mert az el akarta venni a sárkányt azt a játékot és annak ellenállása okán erőszakhoz folyamodott. És voltak azok a hírek, melyekből egy szó sem volt igaz: internetes kévékben önmagukat halálra játszó tinédzserrel, virtuális javokért saját testüket áruba bocsátó fiatal lányokról és így tovább – a kereskedelmi média már csak ilyen. Az előző hónapban az egyik nagy magyar hírportál írt két oldalas cikket arról, hogy a gyerekek rossz tanulmányi eredményeinek hátterében a videójátékok állnak, elferdítve citálva több nagyra becsült kollégánk nyilatkozatát is. Mindezzel ellentétben azonban – elfogadva, hogy vannak úgynevezett addiktív személyiségek, akik a televízió, a dohányzás, az alkohol vagy a kábítószer mellett akár a videójátékoktól is függővé válhatnak – nincs tudományosan bizonyítva az, hogy a játékok – beleértve a gyermekeket is – élekorának és szellemi / erkölcsi érettségének megfelelő videójáték bármilyen formában is károsan hatna. Minden tanulmányra, amely állít valamit ezen a téren, jut három másik, amely epp az ellenkezőjét állítja – mi laikusok pedig kapkodjuk a fejünket és inkább a józan észre hagyatkozunk.

1990 táján, felismerve azt, hogy a fenti állítás központi eleme a játékos és a játék egymáshoz kapcsolhatósága, a játékipar szereplői összefogtak, hogy egy, a mozgókép-videójátékokkal megismereti élekor-besorolási rendszert fejlesszenek ki és vezessenek be a szórakoztató szoftverekre. Ez volt az az időszak, amikor a nyolcvanas évek elején játszani kezdő majd a hobbija mellett később is kitartó generáció tagjai nagykorú, saját kérésrel rendelkező felnőttek lettek – a játékipar pedig

örömmel elvisszelelt szolgálta ki az egykori harcoslárskoridőben megváltozott üzleti: a kilencvenes évek végére a felnőtteknek szánt játékok már jelentős (am nem kúnyom) részet adták az eladott mennyiségnek. Természetesen nem csak a hagyományos értelemben vett felnőtt, 18 év feletti tartalomról van szó (szexuális tartalmak, erőszak, horror, stb.), hanem inkább a világlátásban, hangulatában, irányultságában nem elsősorban a fiataloknak szánt produkumokról: a legendásan rossz hírű Grand Theft Auto nem is annyira a benne lévő, vizuálisan explicit erőszak miatt lett felnőtteknek szánt produkum, sokkal inkább annak a morális kérdésnek a feszítésétől, melynek megértéséhez és feldolgozásához gyakran még a jog által mesterségesen kreált 18 éves korhatár elérése sem nyújt elegendő biztosítékot. Mindez különös helyzetbe hozta azokat, akiknek gyermekkoruk a kilencvenes évek végére esett: természetes kíváncsisággal vezetők volna magukat a társadalmi fellegásban hozzájuk társított játékvilágba, ahol azonban már nem ők voltak a fő eladói célcsoport. És talán még náluk is furcsábban érezhették magukat azok a szülők, akik a kollektív bölcsesség alapján abban bíztak, hogy gyermekjüketek adnak csemeték kezébe, és meglepődve tapasztalták, hogy a Doom, a Quake, a Silent Hill játékokban (három jellemző, de nem egyedi példa) és társaikban tipikusnak az éjszaka 23 óra után kezdődő (és a szülők számára tilosnak) tilosnak jellemző elemek láthatják viszont, délután három órakor.

Az amerikai ESRB, a kilencvenes évek végén létrejövő angol ELSPA és német USK hatósága, és – utolsósorban az egységes Európa ilyen vonatkozású megteremté-

== célja is, a Interactive Software Federation of Europe (ISFE) felkérésére a Holland Audiovizuális Tartalomtisztítási Intézet (NICAM) dolgozta ki a PEGI, az Összeurópai Játékinformációs Rendszer alapjait, amely 2003 tavaszán került bevezetésre és elkészülté óta az Európa Tanács modellénekv programjává vált a gyermekek védelmének európai harmonizációjában. A PEGI 16 országban került bevezetésre (Ausztria, Belgium, Dánia, Finnország, Olaszország, Franciaország, Görögország, Írország, Luxemburg, Hollandia, Norvégia, Portugália, Spanyolország, Svájc, Svédország és Anglia), melyeket 2006-ban Magyarországra is követi. A PEGI lényege a szülői felügyeleti lehetőségnek megteremtése a játék megvásárlásakor: a PEGI alapértelmezésű öt elektori sávja a 3+, a 7+, a 12+, a 16+ és a 18+ arányban van leheltség elérésre, ha egy résztvevő ország ezt indokolnak látja (Portugália és Finnország jelenleg két sávban kért változást). A tartalmi jelölő (k) a csomagolás hátoldalán megjelenő kis grafikus ikonok, melyek a játékokban található tartalom vonatkozásában igazoltnak el. A játéktól függően akár 6 különböző kis ikonok is szerepelhet az értékelésben, a vonatkozó tartalomnak megfelelő == elektori jelölő által mutatott besorolásnak. Ezen két elem együttesen szolgáló iránymutatóként a szülők számára a tekintetben, hogy a megvásárolni készült játék milyen korú gyermekeknek nyújt biztonságos szórakozást. A NICAM tartja fenn a PEGI Panaszbizottságot, amely a nyilvánosságtól kérkező panaszokat is kivizsgálja: a Panaszbizottság tagjai gyermekvédelmi szakemberek, pszichológusok, valamint a társadalmi szervezetek tagjai, beleértve a vallási csoportokat is. Panaszot benyújtani a szervezett honlapon lehetséges – ha a Panaszbizottság a panaszot megalapozottnak találja, és egy játék magasabb elektori besorolást igényel, mint amilyen számára megállapításra került, az adott játékot a terjesztők a csomagolás újranyomtatásáig visszavonják a boltokból.

Nem könnyű annak a szülőknek a dolga, aki felvállalja, hogy konzekvensen odafigyeljenek a számítógépes- és videójáték kedvtelésére. Nem kell azonban emberfeletti erőfeszítéstek hoznia senkinek – kis lépés az embernek, ha minden megvásárolni kívánt játék PEGI besorolásáról előzetesen tájékozódik (akár a boltban, akár == újságban), nagy lépés viszont az emberiségnek, ha ebből kifolyólag soha többé nem lesz nagy azzal, hogy a gyermekek a nem neki szánt tartalom esetleg kimozdítóját egészséges fejlődésének irányából.

Köszönöm megtisztelő figyelmét:

Hajdú Zoltán
Az Elektronikus Játékkultúra Magyarországi
Egységületének alelnöke



ELŐÉTEL: MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜK

FINAL FANTASY XII (PS2) (SQUARE ENIX)



Bár tudom, hogy nem osztják sokan a véleményem, azért leírom – a Final Fantasy széria a kilencedik epizódtól hanyatlott. Igaz ugyan, hogy az első PS2-es folytatás remek harcrendszert, történetet és kiváló vizuálissal rendelkezett, ám a gyenge karakterfejlesztés, a bádilitésen lineáris, gyakorlatilag egy sínen futó játékmenet számomra megőlélt a végén. A XII. epizód azonban más, több szempontból is gyönyörűen megalkotott. A Vagrant Story módot átvett a csapat a két kis nyílterítési pályaszakasz tartalmazó előzetes verzió alapján új életet lélt a kultúránkba.

Az előzetes komédiában már láttuk és néltuk annak szinkronizált ellátó gyönyörű bevezető animáció után az első szint egy tengerparti lokáció, ahol minden játékosztát és útmutatót nélkül dobja bele a csapatot a dolgok sűrűjébe a produktum. A harcrendszer hitehiteletét sokat változott, vége a különálló battle módoknak: a fizenkeltek (még leírni is borzalmas) végül áram gyakorlatilag valós időben prezentálják az ellenfelek csépelését, ám hogy kicsit bonyolítsuk a dolgot, a csata bármelyik pillanatban lepozíciózható: a megfontolt parancsokadás és a taktika kidolgozása így nem végtelen, a harc folyamatosan a tükörkép, az egész mégis sokkal gyorsabb és kiforrottabb. Visszatér a jó öreg szférakra legeset pontonként szinkronizált magjarendszer, a GF-ek pedig egyfajta monumentális társas avasozással, akik mindig ott vannak a hűtök mögött és automatikusan ütnék-vágnak, a lehető legmagasabb sebességi értéket produkálva. A legnagyobb és számomra a legizgalmasabb új dolog a minden kétséget kizáróan a random encounternek intézményének a teljes: végre a kell mértékű harcban bonyolódni, ellátuk a koca RPG pályákat elemzési monotonitással és tisztességes szerepjáték módjára csak és kizárólag annak, a győzelemre a győzelemre, a kár és a tömörítettségben belül a csatából kiveszik, hogy ha valószínű, akkor az összekapcsolásba a bajozott, akkor a célpont győzelemre kikerülhet.

A grafikus fejlődés nem túl látványos, de a FFXII még mindig sokkal szebb és a játék színeit sokkal nagyobb bejáratot teremt ki, mint előző, a küzdelem alatt effektusok pedig még mindig semmi gyönyörűkedés. Sajnos a történet hűtőre még homályos, tényleges átvett animáció vagy egyéb szöveges állomány híján csupán a támaszkodhatunk, amit tudunk: a minden bizonyos utolsó Playstation 2-es FF a Tactics világában játszódik. Mindezt összevágva, a játék színeit a Final Fantasy végre megkapta, a leg elvezett önmagát visszatér a helyes végnyra és megállítható a robog előre – a fizenkeltek utazás ezúttal kényelmesebb maradvány élménynek ígérkezik.



THE GODFATHER (PS2, X, PSP, X360) (ELECTRONIC ARTS)

A The Godfather előzetes lemeze a legnagyobb titoktartás közepette, több oldalas dokumentációval (feljegyzés szép városi betűkkel jelölve a benne foglalt hírszövegeket) érkezett. A felhajtás nem meglepő, Coppola filmklasszikusának jogai súlyos pénzekért vándoroltak az Electronic Arts terelvényei vasmarkaiba, az eddig gyakorlatilag zárt alkotás mögött mutogatott produktum pedig a rendezőfenomén ízelőt nem nyerte el, így a publikumnak még voltak alkalmak kényelmesebben betekintni a kultúrák mögé. Az eredeti rekreációs helyett a fejlesztést végző divízió vadonatúj történetet készített az első epizód alapjaitól – Mario Puzo karakterei mind-mind feltűnnek, ám a történet ezúttal nem a Corleone család körül forog, a sztori középpontjában a játékos karaktere áll. A sportszerűségi már ismerős generátor elképzelésben részletes kustomizációt tesz lehetővé, a főhős kinézete olyan mértékben variálható, hogy gyakorlatilag a kombinációk száma a végletekig „határát” ostromolja: a bőr- és hajszíntól kezdve a szemöldök dúságától egészen az öltözködés stílusáig minden megváltoztatható, a személyes ízlés szerint formálható. A bevezető animáció legnagyobb húzóereje Marlon Brando személye, a tavaly elhunyt színész utolsó munkája a jölközök kapcsolódik, mind küllent, mind hangját kölcsönözte a digitális Don Vito Corleone-nak, és bár egy alternatív színdarab lehetünk szem és fülünk, mégis visszakövészünk a trilógiai elindító mozgókép számos emlékeztetésére: a nyitó képsorok az esküvői ünnepség közepébe városlóznak, kezdve a rezidencia bejáratához, ahol Luca Brasi gyakorlatilag és gyakorlati a Keresztapának szánt köszöntőjét, melyet a Robert Duvall által beszéltetett szobában el is hadar. A tényleges cselekmény kidolgozott, jó dramaturgiával rendezkedik kaland, melyet élvezet megismerni, különösen az ismerős környezet miatt, valamint a játékmenetben rejlő érdekes megoldásokért.

A Godfather alapját a Mafia – GTA páros szolgáltatta, adott a hatalmas, szabadon bejáratott város, melyet számos üzlet tesz élővé: a pénz és a respekt pontok begyűjtés védelmi pénz begyűjtésével lehetséges. Ennek kiharcolása megfontolással történik, melyben nagy segítségnyújtást nyújt a Fight Nightből kölcsönzött jobb analóg karra hagyatkozó harcrendszer – ennek több irányba húzóba eltérő ütéseket és rúgókat hoz elő, ha pedig megrogadtuk a karaktert, hozzáférhetünk a falhoz vagy egyéb berendezési tárgyhoz. Minden egyes alak rendelkezik egy életésszálal, valamint egy fellelmet mutatóval, ha sikerül kitalálnunk meg, történi a delikvens ellenőrzését, sinen vagyunk és miénk a bört, viszont ha túlszabó visszük, megfogadhatjuk a fizetést, ellenkező esetben meghalhat. Néha a csaták szemantája egy-egy ilyen akciónak, vagy győzelem leszámolásnak – szerencsére a rend korántsem ábráiról még zsebbel rendelkeznek, melybe egy teljes összegget csúsztatva „vélelmei” épp másféle néznek, ha verednek a támad kedvűk. A fellelmet pontok több funkciója van, a legfontosabb a képességek fejlesztése, melyből a kőszálhara, a lövés, a védekezés tulajdonságok tuningolhatók a rábeszélés művészetén felül. Állapotos utóbbi skill a maximuma tornáznál, léven csak és kizárólag akkor fejleszthetők a család az érdeklődőre azonnal metropoliszban, ha megfelelő szintű birtokra teszi rá a mancsát.

Sajnos az előzetes korong hitehitelettel sok hibát szenved, annak ellenére, hogy a program megjelenése márciusban esedékes. A testet PS2-es verzióból még jó pár kulcsfontosságú leatúra hiányzott, a technikai és történelmi paraméterek gyakorlatilag 70-80%-os készültéget fakan állnak, talán ennek kudarha be, hogy a látótervünk kicsi, az épületek folyamatosan ütköznek fel a látóterem, az utókat pedig hiányzik a hangulatfokozó elemek. A bugok listáját gyarapítja a textúrák hiánya vagy rossz megjelölése, az ábrák kidolgozatlansága, a város szőrére szőlen való eltűnése némely esetben, valamint az átvett animációk aló beavatgatás félkész felirat. Mint látható, az összkép mégis pozitív, a The Godfather méltó utóda lehet a Grand Theft Auto és a Mafia-nak, felvéve, ha az EA hagy elég időt a végző simlításokra – inkább csúszson pár hónapot, minthogy egy félkész, névhez méltatlan produktum foglalja el a boltok polcát!



FIFA STREET 2 (PS2, X, GC, DS) (EA SPORTS)



Ahogy azt már megszokhattuk, az Electronic Arts sportjátékokérti feladása az idei esztendőben is folytatja szériáját – az újonc FIFA Street immáron második alkalommal kényeztetni el a sportág rajongóit a lehető legkáródobrára vait futball-agymenással. A folytatás nem keveset sok újdonsággal, a lényeg ezúttal is a lehető legtrükkösebb mozdulatok kivitelezése és a bagyó hálába juttatása a lehető legtöbb alkalommal. A kettes számú játéscsúccal kompatibilis előzetes verzió számos hibával küzdött, ám bugjainak tengerében is képes volt megmutatni, hogy mire számíthatunk a teljes verzióban.

Az új „Trick-Stick” rendszer hihetetlen gembreakerek és dekádázás egybekötött labdapotatgatások bemutatását teszi lehetővé, magasabb szintre emelve ezzel a már így is hihetetlenül pörgős játékmenetet, valamint a most is maximálisan élethű mozdulatok terebélyes repertoárját. Vadonatúj nemzetközi lokációkon folyik ezúttal a párharc, a korongon a híres londoni Westway Park, egy braziliai tengerpart valamint New York Queen's negyedének egy szelete foglal helyet. Szépek, tágasak, ám még korántsem néznek ki úgy, ahogy majd a tavaszi megjelenéskor fognak. A fényhatások még nincsenek beállítva, a nehézségi szint egyértelműen javításra szorul – a vastak dokumentáció tökéletesen leírta, hogy a jelenlegi verzióban túlságosan könnyen és sokszor szerepel labdát, támadásait pedig gyakorlatilag védhetetlenek – a gembreaker moment ideje még túl hosszú, a passzok sebessége még hogy nem kívánóvalat maga után, az audiorészleg pedig elég csökevényes, hiszen alig két számot ismételt a virtuális DJ, a balai változat azonban már 47(1), többségében exkluzív vagy kiadallan trocket tartalmaz majd.

Sok még a munka a Fifa Street 2-vel hiszen alig 75%-os készültégi állapotban leledzik, ám már így is látszik, hogy elődjénél sokkal élvezetesebb és jobb produktumra számíthatunk. Reméljük ezúttal nem kell majd csodálnunk!



FINAL FIGHT STREETWISE (PS2, XBOX) (CAPCOM)

Klasszikus sorozatot feléleszteni, vagy épp újrakréálni veszélyes, hatalmas bátorságot kívánó feladat. A patinás szépiók modernkori reinkarnációját az esetek többségében köszönőviszonyban sincsenek az eredetivel, mind minőségüket, mind általános paramétereiket tekintve. A Final Fight pontosan ezért tűnt kérésigény vállalkozásnak az előzetes képek alapján, hiszen a 2D-s beat' 'em upok koronázatlan királya gyakorlatilag egy generáció gyerekkorát határozta meg – 16 évvel az indulása után a 2006-os kiadás testvére babérjaira tör.

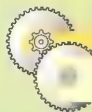
A számozást tekintve negyedik résznek beillő folytatás szoros kapcsolatokat ápol előmenőivel, főhősrünk Kyle Travers, a hírhedt Cody öccse, kinek kalandja egy illegális(?) underground verekedésen veszi kezdetét. Miután játszi könnyedséggel a földre küldi tagbaszakodó kihívóit, az esemény végével egy borszéken foglalt helyet, ám alighogy elfogyaszthatná a megérdemelt alkoholos nedűjét, befut pár igencsak érdekes orcaszakasszal rendelésű állonyos fickó, akik földet, baszodulást és a berendezési tárgyakat megragadvá támadnak hősünkre. Bár a páros mindent megtesz, hogy állítsa támadóit bóját, dolguk végével mégis az ismeretlenek kerekednek ki – Cody-t ellhurcolják, Kyle pedig eszméletlenné válik elhárítáza, hogy kitalálta az ismeretlen emberekről. Határozottan összetettebb, ám még így is szablonoszerű, de mint tudjuk, nem ez volt a széria lényege – és most sem az. A középpontban a kékenyém akció áll a maga minden bájával, mely a lehető legnagyobb meglepédesemre pontosan olyan, mint amilyennek megszerettük: csak szebb. A motion capture technológiának hála a korábbiak mozdulatait élmény nézni, az ütések, rúgások, hajlások és egyéb izületkinzó machinációk pontosan úgy festenek, ahogy a való életben is mutatnának. Minden itt van, aminek itt kell lennie – gyakorlatilag három gomb segítségével könnyedén elbaldogulhatunk az egyre özönlő ellenfelek horádálai (gyenge / erős ütés, védekezés), a misztikus harmadik billentyű pedig előhozza a jó öreg tárgy- és objektumfelvételt. A legalapvetőbb támadóegység bármi lehet, amit csak fel tud emelni az éppen kommandozott hős: egyszerű falado, bójás fémkuca, hatalmas talca, a keményebb eszközök listáját a kések és egyéb



súlyos sérüléseket okozó tárgyak bővíti, melyek mindegyike rendelkezik egy bizonyos „élettel”, melynek felhasználása a kézen fogott cucc ténylegesen elvonja maga után. A grafika teljesítés, a képregényes jegyeket is magában hordozó körítés leginkább a mostanra divó „urban-fighterek” hangulatát próbálja átültetni a maga kis sajátos univerzumába, erőteljes „Harcosok Klubja” atmoszférával felszerelve. A legjobb az egészben, hogy a szingli kampány akár két humán playerrel is végigvihető, az arcade módot instant palozkodásával nyakon öntve (melyben eltérő képességekkel rendelkező gárda tisztítja meg a várost a sóprediktól), az igazi – magamtólja retrokedvű – műkedvelők pedig az alázatos, gyakorlatilag végleges Xbox verzióba még hiányzó) egyedik pedig rátekinhet a mancsukat az eredeti(1), korszakalkotó Final Fightra, melyet természetesen szintén ki lehet pörgetni duálmodban.

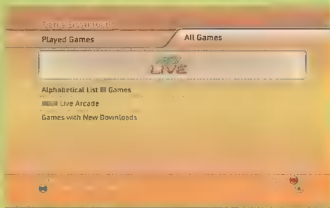
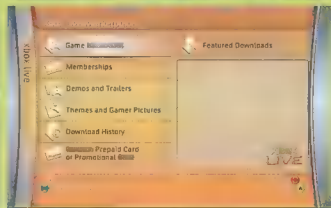
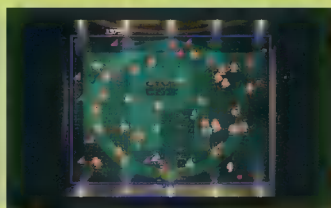
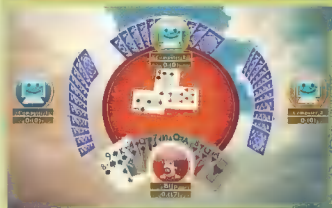
Mindent összevéve, kiváló, meglepően jó és a patinás sorozathoz méltó folytatás landol március végén a Streetwise szemejében: köszönjük Capcom!





HARDVER ROVAT

XBL: DOBOZBA ZÁRT VILÁG



MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ XBOX LIVE-RŐL, EDDIG NEM VOLT KÖTÖL MEGKÉRDEZNI

Az internetes szolgáltatások és játékok évről évre egyre nagyobb népszerűségnek örvendnek, köszönhetően a világháló rohamos elterjedésének és a rajta keresztül igénybe vehető alkalmazások minőségének. Ez alól a videójátékok világa sem kivétel, ahol immár négy éve a Microsoft áll a legnagyobb előkezeléssel, teljes világszerte elérhető online gaming mögött. Az Xbox-hoz kötődött Live szolgáltatás hazra is a remény eredményeként, kávézó előfizető és még annál is több zöldség-vándorlót be az amerikai szoftveripari szektorba. Nem csoda hát, hogy a hán chitot „nextgen” elnevezéssel a Live is jelentős önkéntes vállalkozás lett, hogy megfelleljen a kor követelményeit.

Mivel ez a szolgáltatás gyakorlatilag az egész világon akár ingyen is elérhető, kézenlél, hogy a magyar – jelenlegi és leendő – Xbox 360 tulajdonosok is kiváncsiak kormányozzák magukat – információk szűrtvárosába Xbox-osa sörbe. Am nem mindig meg tudni úgy, ahogy azt a Microsoft elképzelte. Mindemel akadhatnak problémák, így a Live beállításai is. Ehhez az izáshoz körül segíti lélegzt nyitni az e be-mutató.

LIFE IS LIVE

Ami az Xbox Live-ről tudni érdemes: az egy központi, zárt rendszer, melyben csak a megvásárolt Xbox-ak, Xbox 360-ak, és a Microsoft külön bejárati (általában katonai szigorral őrzött) szerverei (játékosok szerverei). Minden felhasználónak profilja, és egy mindig, minden körülmény között át azonosító neve (Gamertag) van. Bármelyik játékkal játszott is, akárhán világhálón is, mindenki a Live-nél, a neve mindig ugyanaz lesz (kivéve azt a valószínű esetet, ha valaki több profil is regisztrál magának, aminek annyi értelme van, mint Szébbéírni a jégkrémét dróli). Ennek a központi jellegnek köszönhető, hogy a játékosok állandó és közvetlen kapcsolatban lehetnek egymással, így általában, összetartó közösségek jöhettek létre a virtuális játéktérben. Ahhoz viszont, hogy ti is hatékonyan tudjátok használni a Live által kínált lehetőségeket, nem árt áttekinteni, miál is áll az egész.

Játékoskártya (Gamercard): Ez a virtuális személyi igazolvány minden Xbox Live felhasználónak. Tartalmazza a nevet, az avatort, az összegyűjtött Játékospontokat, hogy melyik kategóriában vagyunk (lehetőleg elv csupán, semmi más nem jelenik), a mórkat, azazjunkt. A játékoskártya mindig és mindenhol hozzáférhető, barátok közötti üggy, mint egy idegenekkel leli előszobában műlva az idő. A kártya sok mindent elmond tulajdonosáról – még azt is, mennyire közkedvelt az egyén a többi játékos körében.

Játékospontok (Gamerscore): Minden Xbox 360 játék ad pontokat attól függően, milyen eredményeket érünk el benne. Egy játék maximum 1000 pontot adhat, a Live-ről letölthető Arcade játékok ennél kevesebbet. A pontok összege folyamatosan nő, ahogy egyre több és több játékot pakolunk a gépünkbe (és persze játszunk is vele raj). Más jelentősége nincsen, viszont szuper-addiktív tudja tenni a játékokat. Már csak azért is képes valaki többet gámmeli, hogy utólagian valakit a barátai közül. Csak egy kis adalek: a világ legtöbb pontját összegyűjtő felhasználó jelenleg több, mint 18000 pontot harcolt már össze.

Eredmények (Achievements): Ezek azok az elérhető célok, amikért pontokat kapunk a játékok. Minél nehezebb elérni valamit, annál több pontot ér. Természetesen ill sincsenek hiján a humonok a játékosok: a Team Ninja például nulla pontot érő Eredményeket is beépített játékaiba a béna játékosok számára...

(Lényeges tudni, hogy a Játékoskártyával együtt a felhasználók eredményeit, pontjait is bármikor meg tudjuk tekinteni, sőt, a saját tevékenységünkkel is hasonlíthatjuk azokat bármikor. A Microsoft mindent összekapcsoló rendszere ugyanis az interneten és a konzolban is elérhető tesz a statisztikák átnyitásával.)

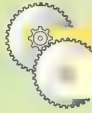
Piactér (Marketplace): No, itt kezdődnek az igazolások. Minden Xbox Live felhasználó ugyanis ingyenesen hozzáférhet a szolgáltatás piactérhez, amely összes játékhoz tartozó minden letölthető extra: tartalom gyűjtemények. Legyen az játszható demo, trailer, új pályák, karakterek, zenék, képek vagy témák (melyekkel a Xbox 360 menüjét szobajáték testrel, a Piactérben minden megtekinthető). Bármilyen szűrés szerint kereshetjük a tartalmat, a rendszer pedig azt is nyilvánítja, hogy mi az, ami már megvan/hozzáférhető – így nem fogjuk véletlenül kétszer ugyanazt letölteni. Aprópá letöltés: a kezdetektől

igen lassú volt a adatátvitel a Microsoft szervereiről (kiváltképp az esti órákban), ezt már orvosolták. Általánosságban elmondható, hogy a hazai Internet szolgáltató sebességétől függ a letöltési sebesség – néhány óra alatt lent van a legnagyobb dolog is. A demók és videók mindig ingyen vannak, a többi tartalomért rendszerint fizetni kell kisebb-nagyobb összeget. Ezek a „mikro-transzakkciók” Microsoft Pontokra kerülnek, melyeket pénztár vehetünk (nem, azonos a Játékospontokkal). A legnagyobb, 5000 pontok csomag 60 Euróra kerül, de bármikor kérhetünk 500, 1000 és 2000 pontot is egyszerre, melyek árai egyenes arányosságban állnak egymással. Microsoft Pontot pedig vehetünk online fizetéssel használatra, vagy pre-paid rendszerben, amolyan „féljátékoskártya” stílusban is. Nem tűzbe ártani, hogy az Xbox Live Marketplace jéskán kitölthet bármelyik játék szavaztatást azáltal, hogy frissen tartja azt. Új autók kellenek a Ridge Racer 6-ból? Szeretnék egy kosárlabdapáncsot emlemlőnát orvartek használni? Eszelg a legújabb mozifilmek előzetése kíváncsi? Úr! It minden megtekinthető. Mint a piacon. Mert az is.

Xbox Live Arcade: Alighanem megállapodhatunk abban, hogy a legtöbb tulajdonár a tequila óta. Kis méretű, és „nagy” testvérekhez viszonyítva jóval gyorsabb grafika, ügyesség, akció, vagy épp logika játékok. Mind frissek, 400-1200 pont az ár. Van itt PC-ről is ismert egytár, régi játéktérmi klasszikusok konverziója (Gauntlet, volakör), illetve jövedelmek felhalmozási lövöldözés játékok. Aki azt gondolja, és minden téved, az Arcade vonzza a játéklejlesztőket, mert alacsony költségvetésű játékok könnyen népszerűsége lehetnek itt sz. Ez főleg a mai világban fontos, ahol dollármilliókra kerül egy valamirevaló játék kifejlesztése. A Microsoft támogatja ezt az online rendszert, és nincs egyedül. A már tényleg tudományi játék mellett hamarosan érkeznek továbbiak olyan fejlesztéssel, mint a Capcom **Street Fighter II, online buy-nával, emberek – liquid**, American Laser Games, Sega, EA, Midway, Konami. Az Arcade az Xbox 360 menüjéből közvetlenül elérhető, és mindenki igénybe veheti.

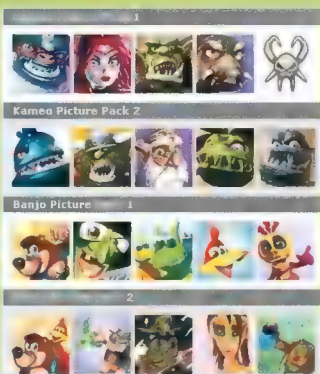
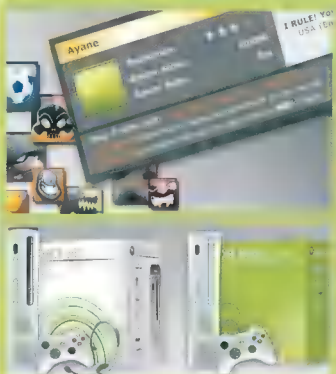
A Live ezzel mellett bizonyos fokú termékátvitelre is lehetőséget ad. A Microsoft (jól szakszerűszen híven) folyamatosan fejleszti, új funkciókkal látja el az Xbox 360-ak kezelőfelületét, javítva azokat a hiányzó (azt né úgy képezzük, mint a Windows-nál), és szöveges alapú játékokat készítenek felvételre bővíthető a rendszer, ahogy azt a kor igényeit megvárják. Ezek a vérfriések is mind ingyenesek.





HARDVER ROVAT

XBL: DOBOZBA ZÁRT VILÁG



ELSŐ (ÉS MÁSODIK) EMELET

Bizonyára sokaknak okoz fejtörést, hogy mit is jelent az Xbox Live két szintje, a **Silver** (ezüst) és a **Gold** (arany). A különbség két szóval leírható: internetes juttatás. Az ingyenes, Silver szintet juttatáshoz vanék is megkapnak minden szolgáltatást, lehetnek barátok, lehet chatelni (ingyen telefonálás, ha úgy vesszük, nem elvétel), üzenet küldeni és fogadni, bármit leletleni bárholon (a fizetős tartalom természetesen itt is pénzbe kerül). Cupón közvetlenül juttatni nem tudnak egymás ellen az ezüstösök. A Gold ellenben ezt is lehetővé teszi (nem összekeverni a népszerű **Realit** csatornával), éves előfizetés díj 60 Euró, ami barátok között is körülbírt havi ezer Forintos ráfordítást jelent. Fontos: akár Core, akár Premium gépet vásárolsz, Live-ozhatsz vele, és ha Silver előfizetés választasz, így hozzá egy hónap ingyen Gold, vagyis 30 napig azt csinálhat, amit akarsz. A két 360-as csomag között csak az a különbség van szemponból, hogy aki kénytelen le akar tölteni, annak előbb-utóbb szükségbe lesz merevlemezre (legyenként sincs csak értelme Core-t venni, de kinek a pap...).

ÚGY SZERETNÉK REGISZTRÁLNI!

"Rendben van, kisfiom, megveszem neked ezt a gépet, de aztán csend legyen!" Aká hallotta már ezt a mondatot, az most valószínűleg ott áll, körülötte kicsomagolva a 360, és azon kündök, hogyan is léphetne be ebbe a szép új világba. Közbenhátan a Microsoft „globálizálunk, kapcsolunk mindent össze” törekvéseinek a Live-on regisztráció könnyebb, mint valaha. Ha nem akarsz semmit sem fizetni, és megelégszel a Silver előfizetéssel, akkor csak annyi a dolgod, hogy bedugod a konzolt egy szélessávú hálózatra (ADSL, vagy kábelnél esetén kábelmodembe). Az Xbox 360 hálózati van egy beépített ethernet port, ezért tehát nem kell vécakolni. Viszont fontos: csak a Premium csomaghoz jár ethernet kábel a Core-hoz nem, így azt mindenkinél megkérlek meg beszerezni – bármilyen számítástechnikai szaktudás kilométerekben árulja.

Xbox 360 kábelpálya. Kábel kábelpálya. Az összedugás következik (ugyezz, egész gyermekkorunkban erre vártunk), mire több lehetőség is van. Leggyorsabb közelítően a modembe dugni a konzolt. Persze! Am valószínű, hogy inkább szélessávú internet-elérés van, annak PC is akad a háza táján. Ez esetben router használatát javasoljuk, hogy ne kelljen a két eszközt cserélgetni. Megjegyzendő, hogy ha routert idetünk a

hálozatra, akkor patch kábel kell venni ■ gép és az elosztó közé, ■ hozzáadott ethernet kábel erre nem jó. Végül lehetőség ■ PC-n keresztül elérni az internetet, de ehhez két hálózati kábel kell a számítógéphez (természetesen ■), és annak is bekötéséhez kell lennie, ha Live-on akarunk (természetesen ■). A leggyorsabb variáció a routert megoldás, és lényeges, hogy ha ■ PC eléri a netet azon keresztül, akkor az Xbox 360 is ■ a FOGIA, nem kell semmi állványt rajta.

Összedugás kábelpálya, jöhetnek a gyakorlati lépések. Innenlét már egyszerű dolgunk van: gyakorlatilag azt is leírhatom, hogy Jövésd a kábelnyomá megelendő utasításokat, de egyszerűen nem vagyok Windows, mostantól meg jövök között j) pont arról szal ez a két oldal. Tehát! A gép bekötésénél automatikusan felvessz a kapcsolatot a Live-vel, és azonnal teljes egy frissítést (ez nekünk is jóvá kell hogyjünk, de nem érdemes ellenkezni, különben nem tudunk tovább lépni). Ha ■ megvöl, ■ gép nyitva van beállítást után már kezelhetjük a saját profilunkat (Create Profile). Feltétlenül, ha eddig eljutott a cikken, Tisztelet Olvasó, akkor neked még nincsen saját Live profilod. Így hát válassz az „I Want to Join Xbox Live” opciót, és megkezdődik a regisztráció rövidke folyamata.

Első dolgot a Gamertag (jelenlét: gímerjéget), Live-on nevének megadása lesz. Egyedi nevet kell választani, a gép azonnal ellenőrzik, hogy KiFist360 nem felhasználó van-e már (megnyugtató: ilyen még nincs). Úgyeszen valószínűleg megkérlek Ne! Ez ugyanis köze lesz véssé, és a későbbiekben már csak vasos Eurókat tud megvásárolni. Ha ■ megvan, akkor ■ Passport.Net adatokat kell megadni. Ö, igen, ez egy nagyon fontos dolog: az Xbox Live profil Passport.Net felhoz van rendelve. A Passport.Net a Microsoft egyedi „kiszármazása”, amely lehetővé teszi, hogy egyetlen azonosítással belegyünk többféle weboldalra, használjuk az MSN Messenger, legyen ingyenes HotMail címünk stb. Ha még nincs ilyen fiókunk, no problemo: az Xbox 360 kezelőfelületén át ingyenesen regisztrálhatunk egyet, és még egy e-mail postafiók is kapunk ajándékba. Ha tagjai vagyunk a Net egy közösségnek, csak a hozzá tartozó e-mail címet és jelszót kell megadni. Műtlen ezzel is végeztünk, j) a ■ sokak szerint – trükkös rész.

A gép rákérdez egyéb adatokra, amik közül számunkra az ország, és az időzóna tartozik irányítással is jelentősége. ■ lényeges. ■ van ugyanis a dögön kívül előbb. Mivel Magyarországon jelenleg hivatalosan nincs az Xbox Live országok között, ezt nem lehet kivételként. He helyre adott jó néhány népszerű alternatíva – Ausztria, Németország, Egyesült Királyság... (Érdemes észben tartani, hogy a választott ország

nyelvén érkezik majd az információk a Live rendszerrel, így ha full angol szöveget akarunk, utóbbi lokációt kell szelektálnunk!) Ezekben az országokban azonban más-más az irányításiszám formátuma, és ez a „számszám” okoz sok embernek gondot nálunk. Tipp: a neten könnyen rá lehet kerálni ilyen (angol) irányításiszámokra (ZIP-cód vagy Postal Code), többre pedig nincs is szükség. Saha, senki nem fog utatjárnit, hogy érvényes címet adunk-e meg így utca, városnév találaton érdekelten). Ugyanez érvényes a telefonszámra is – kénytelenem hercehurcra, hogy ezzel a két adattal így kell „felkutatni”, de ennyi szenvedést megér a dolog.

Ha sikerült megtenni ■ géppel a statisztikai moszlagot, már csak az előfizetés kivételével maradt. Rögzít a felületen a Goldot (live-on, 3 havi és éves díjazással), illetve közreműködő megoldásokat rákérthetünk az ingyenes Silverre, ami azonban egyből 1 hónap próba Goldot is magában foglal. Online játékok kizárólag játékosaink tehát azonnal rácapponthatnak a Microsoft nyújtotta összes élvezetre, és ez a technika be is viték a cégnek: aki kipróbálta, és egy teljes hónapon keresztül úzi a fülös előfizetést, az nem akar majd utána lemondani róla.

A végére már csak apróságok maradtak, amiket utána bármikor megváltoztathatunk. Kik választani, milyen zónákat akarunk tartozni (játékosok: azo-poetica, keresendő a hasonló hozzáállású gamereket), akarunk-e a Microsofttól hírleveleket kapni (akár a fene), időzóna, téli nyári időszámítás, és kontakt e-mail cím, amire a profunkkal kapcsolatos híreket, információkat kapjuk majd. Ennyi, idővel az Xbox Live felhasználók kétféleképpen táboroznak: a Píactér, az Xbox Live Arcade feltekerése már korai marad, csakugy, mint barátok és játékospontok gyűlése. Hové fun!

Nagyon gyakran kérdés, és sokan problémát az online fizetés lebonyolítása. Szép dolog ugyanis az ingyenes tartalom, de nem lehet extra van, amint perkelni kell. Nos, a hitelkártyák sűrű labirintusát a Microsoft ezúttal kikérlete: NEM FELTETJENÜL KELL hitelkártya. Mind Live Gold előfizetés, mind Microsoft pontotok (amintem vesszük a cuccot úgyis) lehet kapni pre-paid rendszerű „feltekerőknél”, aminek csak le kell kapni ■ kódját, és be kell pötyögni. Az Xbox 360 remélek tapasztalat: mindenben könnyű megvalósítani ■ „Redeem Prepaid Code” opciót, ahogy ezek beírhatók. Megveszünk kényelmesebbé viszont online fizetéssel, legfontosabbal mindenki mindent (csak aztán vigyázz, könnyű érvényes a té teleoldárról, apuci meg szívó!) kap a há végi elszámolásból.

Megszólalnak a lapozatokról arról, hogy milyen kártya jó? az Xbox Live-hoz. En csak a saját nevében beszéltek: OTP's „Elektronikus Számolásom”, a lakossági folyószatokhoz kapcsolódó „virtuális” online webkártya” áll rendelkezésre. Ezen az elektronikus számlán csak annyit pénz van, amennyit a külföldi cég várhatóan majd leemel (horriben kell rátenni, aki majd okulás árnyalom alapján levezeti). Alkalmazásban meg az mondható el, hogy ha egy kártyát tudunk fizetni bármilyen külföldi online shopban, akkor Live-on is menni fog. Az ilyen Junioros, meg egyéb dolgokat viszont is lehet feltölteni (marad megint csak opuci).

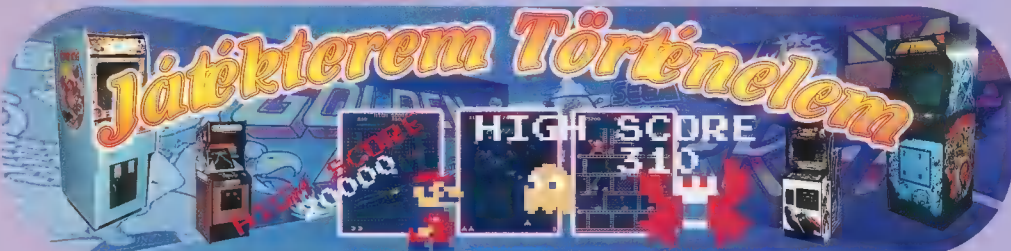
Az irányításiszám, telefonszám, hitelkártya által alkotott triumvirátus bizonyára sokak Live-on ambíciója sötét árnyat vet, ám nem kell kétségbe esni. A regisztráció gyors, egyszerű (monnyit időt kell a cikket végigolvasni, az ott ■ egész család regisztrálhatók volna), a bontásig, önkéntesnek mentünk köszönetben pedig kényelmes is. Ezt mutatója ■ statisztika is: a jelenleg előadott Xbox 360-as csomagok feltekerése már az online birodalom (Box-on) ■ az arány 10% körüli volt. Válassz akár a teljesen ingyenes Silvert, akár ■ nem töltsd a Goldot, így új világ vár, amely kitáro a hagyományos értékelmen belül játékok határait. Feltekerendő pedig mindig lesz, hiszen a Píactérre folyamatosan áramlanak az új tartalmak.

Hogy az új Xbox Live mennyiben fog szerepelni az Xbox 360 színpadban, erre csak jó néhány év múlva lehet majd kielégítően válaszolni. Az viszont biztos, hogy jelenleg az a rendszer tekintélyt a legjobban kéri ■ múltban. Ha regisztrált, már csak egy dolog marad: élvezni az új generáció nagyon szolgáltatásait.

dreampage



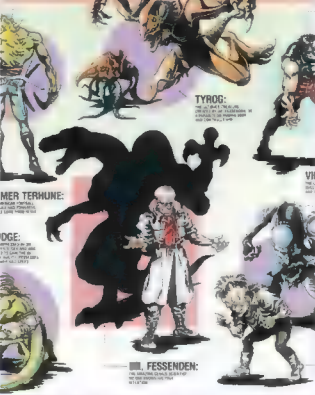
Játékkerem Történelem



AN ILLUSTRATED ENEMY GUIDE OF CADILLACS & DINOSAUR



GUIDE OF



ADVENTURE

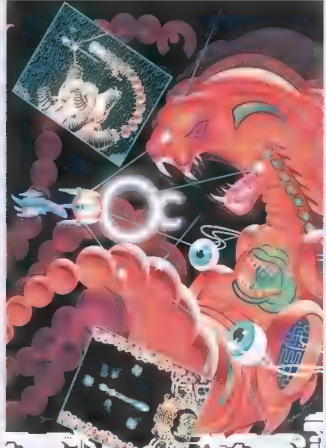
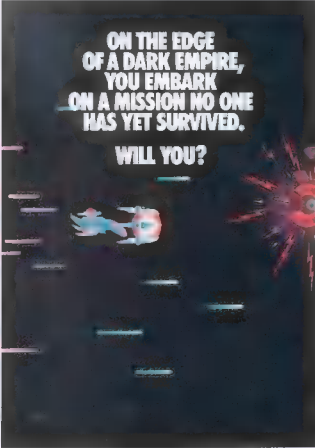


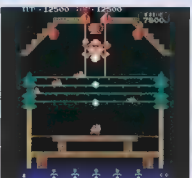
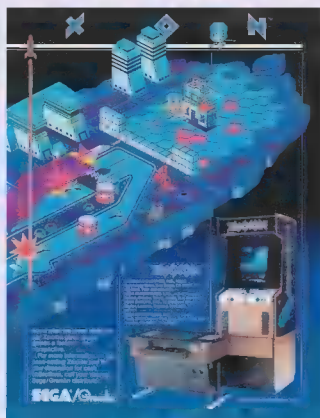
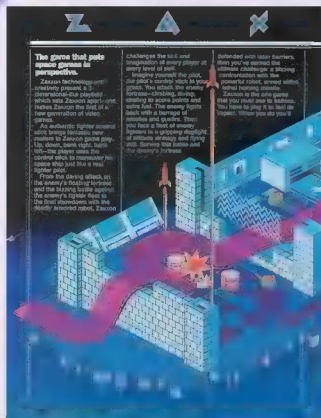
Januárban egy retro partin történt barangolásom jobbnál-jobb pillanatait meséltem el, ebben a hónapban viszont már teljesen más dimenziókba is igyekszünk betekinteni. Az idősebb és természetesen a fiatalabb generáció igényeit is szem előtt tartva ismét izgalmas és érdekes, válogatott játékbemutatókkal szeretnénk szolgálni a játékkerem világából. Ezt követően minden alkalommal egy aprócska időutazást is végrehajtunk majd a retro rovat hasábjain, amely reméljük prezentálják, mennyit is képes felidőzni a világ rópké fiz esztendő alatt. No, de Donkey Kong itt dörömböl már a ajón, engedjük bel

Donkey Kong, avagy ahogy eredetileg a Nintendo tereiben szerepelt, "Monkey Kong" az 1981-es játékból mutatkozott be kedvenc vízvezeték szerelő mesterünkkel, Mario-val az oldalon. Kevésen tud

ják, mi pontosan a Donkey szó jelentése: japánul butát, idiótát jelent s valójuk be, ez eléggé ráillik a majomkolónia érdemi vezetőjére. Már a név kialakulása is érdekes: valójában Monkey Kong-ra keresztelték a nyaklándós figurát, aki csak egy rosszúl átmenet, olvashatón telelaxon olvasható szövegnek köszönhetően kapott új becenevet! A kabinetszerzők ugyanis a varták meg, míg a Nintendo kijavítottan újra elküld a építéshez szükséges instrukciókat, ezért ahogy egymás között ismerték: „D” kezdőbetűvel írják le a feliratot a gép különböző helyeire. Ha már azonban itt tartunk, Mario a csúszkázóként kezdte a szórakodást, eredetileg mást szánt neki a sor. Asztalos volt a lelken, ám egy napon minden megváltozott körülötte, mikor egy óriási gorilla, nevezet Donkey Kong rabolta el a szeretett kedvesét. A kiszabadításáért hásszunk mindenre kapha

tó volt: pallókán, ránkötés és lifteken ugrogatásról, a guruló és égő hordókák kikerülési, kalapácsot ragadni, kapcsolókat működtetni csak azért, hogy a tetőre jutva megmenekesse Pauline-t a macacs majom karmai közül. Ez persze hosszú ideig nem sikerült neki, mert alighogy felért a tetőre, Donkey magával ragadta az asszonyt, majd a sokkal magasabbra cipelte. Minthogy a felhőkkel való, az építkezésnek is egyszer vége szakad a szint legutolsó képernyőjén található szegeszék az olványzat tartó funkcióját szolgálták, a ráugratott vagy rászállt a jétkész, lezuhant és emelvények. Ezek voltak az ún. stage boss pályák, amikre csak úgy lehetett teljesíteni, ha mindegyik szegeszék elhárítottuk a tartóelemekről. Ekkor Donkey a alappengendára zuhant, Mario pedig ha csak rövid időre is, de visszakaphatta kedvesét. Ezt követően a jétké persze előlrol foly





találódok, csak az én igazán szűk növekedési válogatásom. A Nintendónak sem volt az első légiári népszerűség, mondhatni. A Donkey Kong hozta meg az élvtűs hírt. Érdekes, hogy az amerikai vezérlőzetben Pauline-nek hívják a hősnőt, a japán változatban Lady-t. Szerencsére, a Famicon kiadásakor még a Peach királykisasszony szerepelt (úgyhogy, a "programozók" vagyis a művelők a hivatalos, így a későbbi Mario és Donkey Kong szériákban is) – és minden esetben. A haderket persze nem hagyhat nyugodni a második kiadás sem, így a népszerű szériák közül az első (az első plusz) DK kabin elültetésével bevezetők szövegszerű segítségért pillanatok alatt 90 kreditet lehet szerezni) mellett ott is formálódik a programok! Készült belőlük Bili Clinton (Donkey Kong) és lecsapott Clinton (szereplő-jaira) példány, Pac-Kong (Pac-Manhez hasonlóan karakterekkel), és Monkey Donkey (először székelt és pályánál megfigyelt) jött névre keresztelt változati, és remek-eke terén szűk szövegszerkeztelző. Az állomás ismert legutóbbi példány a Mario és Donkey Kong című GBAS - produkció, amely fantasztikusban elültető jötmények és a tavalyi év egyik legnagyobb példánnyal durranás volt.

A színtest színe 983-as Donkey Kong Jr. című folytatásban azonban fordul – kocka. Meglepésen ebben a kalandban Mario rosszabb, aki bosszúvágyból fogja el a Kong család fejét és a játékosok az feladato, hogy Donkey felit kizsákdobja a világ kelpakait. Ami első blikkre látszik, hogy a program kizsákdobása egy sokféle változással, színezéssel és több megjelöléssel tartog, mely az első – pedig sok néhány hónap eltérés van a megjelölés között. A játékművel egyetemes ugyanaz, azaz – különbözőleg, hogy más és más helyszínek (szám szerinti) követi egymást, és több ügyességi elem kerül a pályára. A megadott – képernyőkön eldugott kulcsok megtalálása és a teljes feljutás a cél. Ha utóbbit is sikerrel teljesíti, Mario rovasul a pályán a mojimajomkrete a következő szintre, míg al nem ér – legutolsó helyszínt. A játék teljesítése nem mindig könnyű feladat: a gyökereket leteleztetési pályán, ahol időnként és hánkon haladhatunk, felfelé, a madarakat és egyéb reptető tárgyakat kell kilátozni a felzárkózás megkezdéséhez. Málra málra zokogó platformon, lengő kábelre kell alappal kell közni-mászni, de akad olyan helyszín is, ahol elektrosokt óvaogva le-

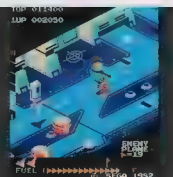
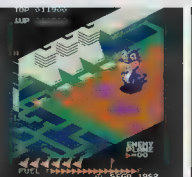
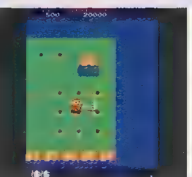
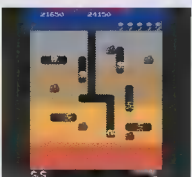
rülhet feljebb a játékos. A szinteken levő ketrecculcsok megszerzése után, a játékos pályára érve a lehulló gyümölcsöket kerülgetve ki kell nyitni a zárakat, amiben Donkey rabodik ki. Ha sikerül kiszabadítani, a képernyő elsőlétét, és ke kezd szereplő a földre zuhan. Ekkor Donkey Jr. elkappa az öreg majmot, majd egy hatalmasan húz be Morionak, csak hogy mársre tonítsa az öreget. A móka után aztán folytatódik minden elől, csak játékmennel nehezedik picit.

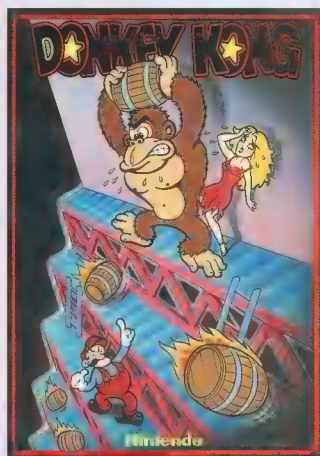
[illegible]

De így az akkorian épp gyengélkedőn heverő Atari fejéből pattant ki ■ szikra, amelyben Dig Dugot, ■ jópóla mami robotnak kinéző kérészt kell a sárga búvárszeműegyes paradisomok (Pooka) és a földet hurok húzóadók sárkányok (Fygur) ellen vezényelni. A kis katólikus kinézetű játék komolytalansága ellenére kiváló szórakozás, pláne, hogy egy hátra erősített pumpálóval pukkanásig nyomtatni benne a célpontokat. Azok seprés rövös módon hajtó támad-

szól, menekülnek akciókban, de az okos földlakók (amithez egy-egy által rendezéses) átléphetve válik a kártétel kivédésébe. A kertben lévő kálvária szőlő szőlőfélékhez képest is találatok, amit alacsony úton is lehet pörtyögni, ha szereznek szőlőt, egy-egy célpont ezek a (későbbi verzió). A sárkány néhez ellenel: ha tálalásokhoz csak ászok hozzá elvezetelt, hogy megörököl a lógó szőlő, így zatosnak kell lenni – főleg a magosabb szőlőnek, ugyanis a hímhatározatú példák könnyűen már duplázódik az ellenelkesebe. A sárkányok ráadásul – az a képekre a sár, hogy ha a kőzetben egy másik ártatott lánál, gond nélkül ártatott magos oda. Bár nem jár extra élet 900.000 ponttal sem, könnyű ezt a magos értéket érteni: minden kálvária földlakú pont, ugyanis 10 kálvária földlakú pontot jelent, és a kálvária földlakú pontok 10 kálvária földlakú pontot jelent. Erősebbek a 255, mert mindeneképp egy szőlő a jótétel, ugyanis egy Poolek ma az indálok a kálvária kert, amibe hasz marcanán pörtyökölés nélkül is bealeked. Nem tudni miért, csak programozói hibára tippelek, melyt a módosított vilákokban – az a boki már nem találat meg. Mint ahogy minden sárkány jötték, ez is megért a folytatást. Három évvel később Dig Dug II néven hozták a jótételnek, amely csak látványvilágban tér el az előzől, érdemi változást nem tartalmaz. A jótétel itt már a 16 bites színekben pompázó pályát felváltó felváltó, és változatos színekben változatos, lényegében semmi más újdonság – számított. Az 576 hűvös kommandó azonban a Dig Dug sem kímélte a hűvösök beszámolt, egy Bubble Bubble karakterset ellenőrző pályánál Bulb-ból a hűvösök ellenelkesebe, és a Dig Dug szőlőjének. Ha Dig Dug variáns, valamint egy előrelő színesített pályán a Zog lánál is, amely a későbbi kálvária felépítése lehetetlen kívánni dúsítottak lenni.

A Gottlieb Q*Bertje azért nem esett áldozatú a koppintásoknak. Eredeti ötlet, egy olyan cégtől, amelynek talán ez volt az egyetlen igazi sikert hozó jövedele. A mai mobiltelefonokon is megtalálható produktum (T.630) igazából logikai játék, amelyben a kétfébb, hosszú és rövid (rral) megadott Q*Bert barátunknak az volt a feladata, hogy egy kockából felépített alakzatban átlósan lépkedve folyamatosan átszi-





nezzze az összes lépcsőfokot. Ebben persze Pac-Man mintára készített szárnyecsék és egyéb alakzatok akadályozták meg, akik esellen mozgásukkal mindig igyekeztek kereszbe lenni hűsülnék. Hol át, hol ott bukkantak le: labdák pattogtak, cigány ugáltak, és krokodilok csapkodtak, akik típusal függően meghatározott irányba haladtak. A menekülés nem volt mindig egyszerű: a piramis körül keringő korongot ugyan ígygyre vethették, akkor azonban mindig visszakértél a játékos. Akkor aztán jött. A színter akkor sikerült teljesíteni, ha az összes lépcsőfokot a színű volt, tehát mindegyik megfordultunk legalább egyszer. Ez a színter persze a szintek emelkedésével változott, így a másodikban mindegyik kockát készsz, a harmadikban háromszor kellett érintenünk és így tovább. Slick és Sam képében azért segítők is akad: elriasztották a ellenfeleket, és érintett kockákat is beszínezték, persze soha a színűre, mint amilyenre kellett volna. Ha valamelyik oldalon leestél, a gép becséjében lévő, flipper gépekben is használt elektronikus hatalmas koppanás jelezte az elcsúszástól csökkenését. Később aztán ez a játék is megélt néhány folytatást. Készült egy EEPROM módosítós Q*bert Cubes változat, amely csak látványban tért az eredetitől és egy Faster Harder More Challenging Q*bert nevezetű második epizódot, amiben a piramis bizonyos időközönként elfordult és a körülötte található védőkorongok folyamatos mozgásban voltak.

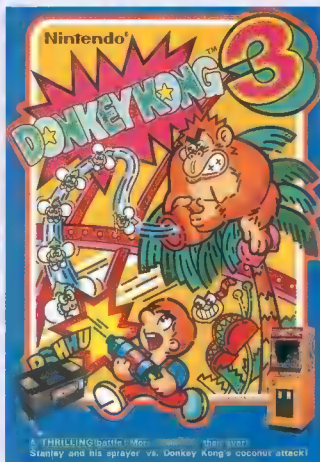
Akad itt még valami, ami mindenképpen be kell mutatnom: aki rajong a shooterekért, bizonyára hallott már a Rem R-Type című klasszikusról és annak egyik lezármaszattjáról, a Viewpointról. Nos, utóbbi egyik nagy elődjé az 1982-es Sega / Gremlin duó ké-

sztelte Zaxxon, amely az elők között használt izometrikus al-horrendimenzós nézetet. A donátt játékér sokkal nagyobb szabadságot adott a programozóknak, így könnyebb volt elhitteti a játékos, hogy valójában 3D-ben játszik. A Zaxxon nagyon hangulatos kis játék, köszönhetően az olyan extráknak, mint a magasság és az uzenamagyjelző (a piros színű uzenamagyjelzők szárfelőlésével lehetett újratölteni), a ellenséges rakéták keltette turbulencia, a változatos háttér és környezeti, valamint a futurisztikus high-tech célpontok. A kabinél kezelése is gyönyörű volt, a fémbe készült igaz bot-kormányról és markolatáról nem is beszélek. A Zaxxonban egyébként minden egyes szinten húsz ellenséges gép levasdászta volt a cél: a magasságot és irányt változtatva ha legyőztük a kerület a célpontot, akkor egy kis célkereszt jelent meg, megadva a pontos találat helyét. Az utókában felbukkanó radarok, elhárító lövegek, aszteroidák megsemmisítése szintén a feladat körét bővítette, a slot-gébszról nem is beszélek. Ha sikeresen teljesített az előtti mennyiséggel, a Zaxxon neve robotot kellett elpusztítani, amely különböző erősségi rakétákat küldött ellened. Hatszor kellett megsebezni a célzó rendszerét, és így sikerültél kiválasztani a monstrot (ha elég gyorsan léltél, akkor újra sem tudtál tölteni). Zaxxon akkor is felbukkant, ha túlságosan sokáig repültél mindeleste cselekvés nélkül. Ilyenkor szinten rakétát lödöd feled, de a elő sokkal könnyebb volt megsebzni, mint levasdázni. A Zaxxon szó egyébként több helyen is feltűnik a játékos szavakban: a két évre a későbbi Super Zaxxon című folytatásban (ami látványosabb, szebb és legfőképp gyorsabb játékmennel szolgált, de lényegi változást a tartalmazott – maximum annyit, hogy ott nem robotot kellett elpusztí-

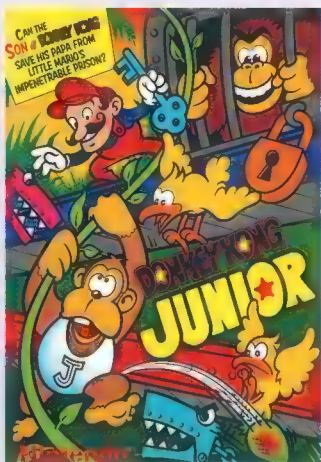
ni, hanem egy sárkányt), valamint a tervező Milton Bradley és a Sega későbbi táblás társasjátékában is. A Zaxxon hosszú időre nyomot hagyott a futurisztikus űrhajós shooterek világában, a hatása még a '90-es évek közepén is érezhető. Most pedig billentünk egyet a székereken, s pillantunk bele az időskorokba: vajon milyen nevezetességeket látnak napvilágot fiz évvel később, 1992-ben?

Nem véletlenül említettem meg a Zaxxon és a sítus talán ismeretebb képviselőjét, a Viewpointot. Az American Sammy játéka ugyanis pontosan tíz évvel a elő megjelenése után borzolta fel a játékosok lelkiállapotát. Még hozzá alaposan, ugyanis modern körítés és izélesen sikerült találnia a kázkedvelő retro masszot. Ugyan a izometrikus nézet, nagyon hasonló játékmennel jellemezte a programot, aminek a modernkor vívmányaként látványos és részletesen kidolgozott grafikai jellemzők, felvethető power-upok, változatos bombák és kéjtöltéses uzenamód szolgáltak. Piyege lövöldözés helyett lézerekugarcok hevíthették a levegőt, felvethető segédgörgy aprították az ellent és nukleáris szupertöltetek segítettek a hajót, ha ki-kerülhetetlen akadály került az útjára. Utóbbiból háromfajta is akad: egyiknél tűzot sópört végig a játéklétrán, másik hőkövet rakéták záporoztak a ágyúktól, végső esetben pedig nukleáris támadás rázta meg a környéket. Mindez konikus viadallal változott, mikor két játékos módban szimultán írtukuk a ellen, persze akadot volneretük is, akik inkább küzön-küzön (alternatív mód) játszottak neki a kalandoknál. A Viewpoint igaz shooter, a Neo-Geo ára klasszikus nagy neve (74 Mbit-es Neo-Geo cartridge), a moga módján történelmi darab – akárcsak idősebbik testvére, az R-Type.

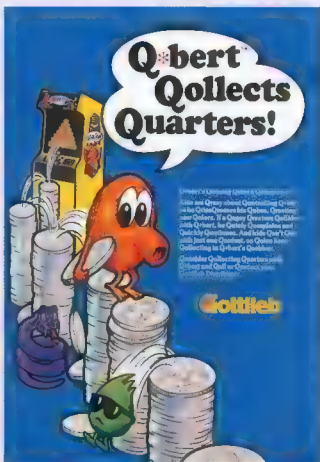




R-Type Leo. Fogalom. Az Irem sikerklasszis és elit space-shooterje. Benne ugyanígy visszakösznek a Zaxxon, vagy a Kakas, mint a Viewpoint világ. Érdekes módon a eredeti, 1987-ben megjelent R-Type a Nintendo of America kiadói bóboskodása alatt fogant meg, ám finanszírozási okokból 1989-re már csak a Japánban is írtam tulajdonában voltak. Az általi programozás során nem kímélték a korábbi kódot: retentelenen beletörték, átírták, és egy-két remek ötletet bővítettek ki, aminek eredményeképpen megszületett a folytatás, R-Type II néven. A pálmát azonban a R-Type Leo 1992-es megjelenése vitte el: sokak számára még az az igazi shooter játék, s szerintük a R-Type Final csak egy csillogó PS2-es kutyulmányként tűnik. Mindegyik epizódban ugyanaz a feladat: egy változatható legyvernemzővel felszerelt űrhajó fedélzetén navigálva kell ellorozni a gőzöket idegenek civilizációjának dobogó szívéig, ahol aztán végzetes csopát kell verni az ellenségre (stage boss harcok). A gerjesztelő lézardágyúval rendelkező gép számtalan felvehető power-upot képes magához láncolni, azt a felénk repülő kis „Armos”-ok szélsővéssel lehet megszerezni. A legváltozatosabb típusok kombinálására volt lehetőség az egy- és kétdarabos játékszártyától, s rakétavetítőtől a gyűrűs alakú lézernyalábg, de mindegyiket a játékszártyánál kisebb, az Orb tette használhatóvá. Az Orb volt a második bővítés, amelyvel lehetőséget szentelt a hűző orrú, vagy a teljesítményre hűző lehetett csatlakozni, sőt El is lehetett írni, s minthogy a posztapokaliptikus világ, a veszélyesebb helyek megterjesztésének céljából még a űrhajó oldalára előtt el lehetett juttatni. Érdekesesség, hogy bár eredeti R-Type Jamma kompatibilis boardon kapott helyet, mégsem mikidázt más gépre szállítva (egy V-S-os átalakító miatt).



Az R-Type Leo-ban annyi volt a változás az előző kettőhöz képest, hogy a oldalra scrollozó shooter pályái még színesebbek és látványosabbak lettek, nagyobb teret kaptak a világűrben vívott harc és a játékszártya funkcionális Orból lecserelek két adalt elhelyezkedő típusra. Az R-Type sorozat világja a klassz (játékmenet), biomechanikus teremtményeivel ártókére beírta magát a shooterek nagy könyvébe. 1992-re a mászkálás, veredkedés játékok elérték arra a pontot, hogy szinte minden magára valamit is adó kiadónak megvalósíthatóak voltak a repertoáriójában. A '90-es évek meghatározójává vált be a em új stílus előzölőtt a játéktérmetek és megteremtette azokat a legendákat, amikre még most is emosolódva emlékezünk vissza. Kedélyes barátai társaságom még mindig leül a olyan klasszikusok elé, mint a Golden Axe: Revenge of Death Adder, Knights of the Round, vagy épp a stílus amgy képviselője, a Cadillac és Dinosaurs. Bár kétségtelenül kizárólag korábban is voltak földbe döngölő alkotások (mint pl. a '87-es Shinobi vagy a '89-es Final Fight és Streets of Rage), az aranykorának a '90-es évek elejét nevezzük. Valami oknál fogva azonban a Cadillac és Dinosaurs vitte el a hazai játéktérmetben a pálmát. A Mark Shultz képregénye alapján készült játékok animációs rajzfilmben is kereskedtek, melyben a dinók megjelentése iradók csopát mindennapijaink kelendő utazásait nézhetük végig a iv képernyőn. Az oldalra scrollozó és rajzfilmeszerű játékok a négy hős valamelyiket kiválasztva kellett a futurisztikus New York (2513) és környékének utcáin rendet tenni az állatokkal tenyészés és genetikailag manipulált rosztyúk között. Jack Tenrec, Mess O'Brood, a felleldező és bájós Hannah Dundee és Mustapha Cairo



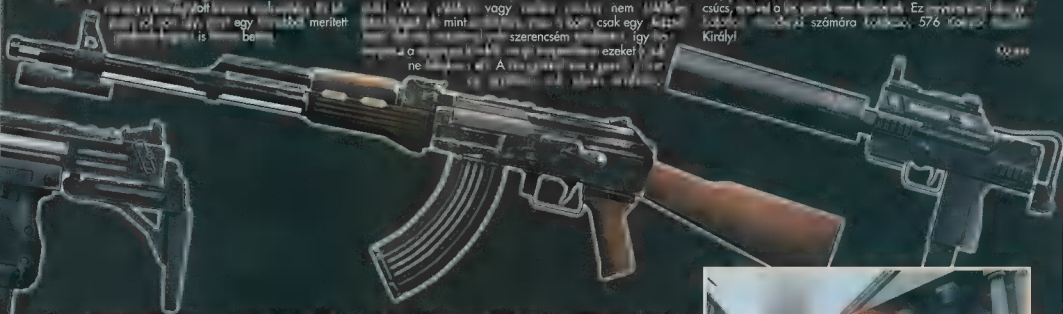
erőteljes mozgásokkal, egyénre szabott speciális támadásokkal, miliári felvehető legyverrel és dobálható tárggyal igyekezett elejét venni a szörnyűségeknek. A játékménretentelenen hasonlít egy szintén sikeres Capcom produkum, a Final Fight mazzanálójára: a város egyes negyedét megistárgya juthat csak előre, a minden egyes körzetben legyen az elhagyott sikló, garázs, kádusokkal borított tőz, eszderben levő falu, vagy akár egy földalatti kutatóállomás) stage bossok várak rád. A játék rendkívül színes látványvilágot látott a szem elé: remek hanghatásokkal és zenéjével kiűnt a hasonszárú programok kavalkádjából, és háromjátékos (lehát egyidejűleg maximum három irhatók a ellen – mondjuk többen nem is nagyon értek volna oda a géphez) kabinetei pedig tekintélyt parancsoltak a legjobb címeket felvonultató játéktérmetben is. Ehhez nagyon hozzájárult a Capcom frissen fejlesztett játéktérmeti rendszer, a JAMMA kompatibilis CPS1, amelyben egy Motorola 68000-es CPU mellett egy Z80-as társprozessor és egy YM-2151-es hangchip szolgáltatta a talpalóvalót. Megannyi sikeres programról ejtethetünk még szót 1992 kápcsaán, hiszen ebben a esztendőben került piacra minden időköz egy legjobb veredkedő játék duója, a Street Fighter II és a Mortal Kombat, akik olyanok bóbárlóira törték, mint a Art of Fighting vagy a Fatal Fury. Ez azonban már egy másik történet... Javaslattal, véleményekkel várom emailben, marciusból találkozunk, addig is: Stay Tuned!

Slinger
slinger@576.hu





tök minék az erőltetett minőséget
amikor a is
zone-1? Nem még
Nem még
A
kell benne. Ez a
csúsz Ez
számára 576



bábon és egyéb és
jól szólnak h kene.



EA CRITERION

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2

1 Játékos
memóriakártya 100 (100KB
analóg tranzitív (dual shock)

XBOK

1. Jāteikina

- ✓ jelenleg nincs ennél jobb fps
- × kisebb animációs és ai hiányosságok, multi?

ХВОХ

PS2

10 pont

MARTIN BELESZÓL!

Én az Xbox verziót láttam először, és azt mondtam, hogy ez jobban néz ki, mint a jelenlegi 360 shuffok. A legszebb játékok között van mind X-re, mind PS2-re. És rohadj föl. Tudjátok miért? Mert olyan tökös srácok fejlesztették, mint amilyenek mi is vagyunk, és ti: ti voltok: igaz hardcore emberek, akik nem (csak) a dollár ezrekért játszi, hanem azt is, hogy mitől jó egy játék. Ha ezt nem veszed meg magadra vess!



Mostonás igencsak tele van ■ padlás ezekkel a „feka / fehé” gengszterek / rendőrök kirújtai / buciá verik az ellenes gangel ■ a rendőrségi állomány nagy részét, vagy épp fordítva, levasdázok a rosszítók, felszámolják a bűnöző szervezeteket” típusú játékokkal, hogy csak néhány példát említsünk: 50 Cent Bulletproof, Total Overdose, True Crime New York City, The Warriors, Crime Life, Urban Reign. Véleményem szerint a felsorolt játékok egyenes ági leszármazottjai ■ GTA sorozat sikere által televezetett lököshullámnak, és ■ rezonancia egyfajta utóhangjának is felfoghatjuk az Eidos újdonsült játékát, a **25 to Life**-ot, ami kicsit lemaradva a nagy karácsonyi forgatagokról csak januárban futott be, mintegy sereghajtóként jelölve, hogy talán egy időre most vége a hasonló stílusú játékok özönének. Ha nem, akkor tényleg...

A 25-ről volt már szó korábban valamelyik hírvetálatunkban is, de ami a legérdekesebb, hogy az Eidos azzal ■ szlogenrel reklámozta a játékot, hogy a 25 to Life a Socom sorozat ötletéhez nyugvórai környezetbe, és hogy minden eddigi próbálkozásnál jobban kidolgozott multiplayer lehetőségekkel az egyszeri játékosra. Ja persze...

Azért azok se ijedjenek meg, akiknek nincs lehetőségük felszámolni ■ PS2-jüket (Xbox-ukat) az internetre ■ játékokban találni, ha ■■■■■ is túl hosszú és tartalmas, de sima egyjátékos mód is.

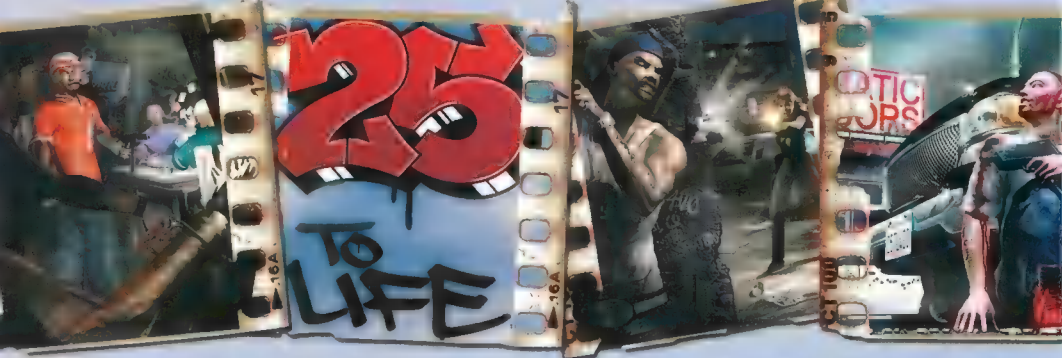
A sztori elég egyszerű kislélek alapú, adva van egy feka srác, aki szeretne végre normális hétköznapi életet élni, ezért kiszáll a galériából, de még előtte le kell bonyolítania egy utolsó üzletet, ami természetesen ■ lehető legrosszabbul süll el, és nem csak hogy oda a lövé, és a rendőrséggel a hátában kell kerestetni odani, de

például majd Calderoni fogjuk irányítani, de ■■■■■ lepdőnjünk meg, ha mondjuk a második fejezetben egy rendőri szerepbe kell belépőnk, aki egyébként a már említett Calderoni úti-háttérjéig ■ városban. Természetesen lesz majd egy áruló is ■ csapatban, meghozza a hatalmas csöcsökkel rendelkező Maria Mendoza névre hallgató rendőrmegfeszítő kisasszony, aki összezsájtcsk Calderonról, de többet inkább ■■ árulnak ■ ■ sztoriról, így is majd nem minden pontot leoltatn már jó előre. Annnyit azért meg említenék, hogy a sok közélet között tényleg megindul a játék vége, amikor Freeze kiírja a teljes közép-amerikai lakosságot jórát, a zsorukkal a nyomában rátárol a hírre, és egy szörvátörő monológban adja egyetlen figyelmének tudatára, hogy nincs már mitől félnie, és soha többé nem hagyja magára, mostantól ketten együtt szállnak harcba, akár az egész világgal szemben is. Ez ■ jelenet mélyen megérintett, valami megmozdított bennem, és én rádant néztem körbe ■ szobába, hogy vajon rajtam kívül észrevet-e valaki az arcámon végiggördülő kövér könnyecskepet, de a költő lett jónként, egyedül tartozkodtam itthon. Mindegy, azt csak mi, figyelmekes opók értjük.

Visszatérve ■■■■■ az Eidos-nál nem cifrázták túl ■ dolgokat, kezdetünk új játékok sima egy playtérben, illetve többféle netes vagy hálózati játékok, által függően, hogy épp milyen konzollal is rendelkezünk otthon. Az Option menü elég szegényes, hiszen az alapbeállításoknál túl szinte semmi ■ későbbiekben használható dolog ■■ találnék ■■, gondolok például a más játékoknál előzetesen alkalmazott ■■■■■ cégek egyébként reklámozó elosztásaitra, vagy a játék során megnyitható extra tartalomra, ami mondjuk

két illetlen nehezíti a játék, valamint a felszámolt győgygőz cuccok, és ■■■■■ töltenék száma sokkal radikálisab a nehezebb foglalkoztat.

A grafikai operáló töltőképpernyő után még kapunk egy rövid eligazítást, amivel nagy vonalokban vázáljuk a történetet, és ahol ismertek velünk a különféle előadás és másodlagos teljesítendő feladatokat is, és máris az akció lélek közepén találjuk magunkat. Érdekes módon a játék bár egy árak jellegű, szimpla külső nézetes lövöldözés-működés cucc, a figurák irányítása mégis teljesen az FPS játékok mintájára történik. A két analóg kar szolgált az előre-hátra és az oldalra mozgásra, illetve ■ nézelődésre, a léves, a fegyverváltás, a letérítés, és a másodlagos fegyver elosztás gombok pedig meg tekerik a blokkokra. A négy [PS2-én Kör, Négy, X, X, X, Y, Y, Y, Y] akciógomb ■ nálunk lévő fegyverek cseréjére, töltésére, illetve tárgyak használatára, a játék be és kinyitására kapcsolók aktiválására szolgált. A digitális irányítógomboknak is van az akciógomb, velük tudunk kisondítani ■ sarkokon, és egyéb letegrágyak mögött [pl.: aszlopok]. A D-pad lel irányba elég vékony, hiszen ezzel tudunk röppíteni a pozíllára, és szegőző tekintet mellett felszállhatjuk, hogy adjuk meg magukat, vagy legyek a földre, a fegyvereket, ami egyes esetekben még működik is. Lehet egyébként a fegyverekkel célzás közben zoomolni [PS2-ön pl.: az R3] ■ közelítés mértékében nagyon függ a lövegfegyver típusától, életemszertől erre a sniper rifle a legalaktamabb. Mivel az beállításoknál megválasztottuk ■■ analóg karok érzékenységét, így képességeinkkel határozottan levegő egyrészt korrekci irányítást lehettünk be magunknak, amiben csak ■ fog kicsit beavazni, hogy mindig valamivel az



még a családját is elrabolják, ezáltal nyújtva inspirációt az alkotóknak a játék kiválasztására. A játék egyébként négy vagy öt nagyobb-betta fejezetre oszlik, amely chapterek még külön pályákra is bonthatók, így jön ki ■ egyenlet végén ■ tizenkettes szám, amivel a játszható szintek számát tudom matematikai pontossággal megadni. Mielőtt fejezetként változik a helyszín, és ■ lövészpályá Freeze - ő lenne a fekete fickó - hamar hűvösre kerül, Mexikóban

■ legtöbb esetben koncepcióális rajzokból és vázlatokból szokott takarni, de a 25 to Life esetében még erről sem beszélhetünk. Csak a hiányzik.

Négyféle nehézségi szintet találunk a játékban, amik között igazán éles elhárítást ■■ tapasztalhatunk (persze nem játszotam végig az összes pályát minden fokozaton, csak úgy belejűk nézegettem), de általában könnyen elmondható, hogy leginkább a sebész mérték

emberünk felett lesz a célkereszt, köszönhetően ■ már említett külső nézet ■ FPS irányítási rendszer párosának.

Fegyverekből, ha jól számolom egyszerre három lehet nálunk, plusz egy eszköz a közelharchoz, mint például kalapácsok, kések, vagy amikor épp ■ rendőri figurával játszunk egy elektromos sokkoló pisztoly. Ami a komolyabb cuccokat illet, semmi meglepőre ne számítsunk: erősebb-gyengébb pisztolyok, shotgunok, gépfegyverek, dupla gépfegyverek kísérnek végig véres leszármazásunkat, ezek mellé ■ gyilkoló eszközök mellé fegyver be nézés a már említett törzsvéres puská, vagy a gránátok, illetve utunk során szedhetünk fel még különféle gránátokat is. A közelharchoz jól jön, hogy a célkereszt pirosra vált, ha ellenfél kerül elé, illetve, hogy ■ munióval pótlás közben is tudunk lőni, ezalatt azt értem, hogy nem kötelező végigvárni, amik mondjuk ■■■■ az állóhelyrelet telekapáljuk a shotgunba, ha a helyzet megkívánja, akár az újratöltés telénél is nekálthatunk lövöldözni [nyomógombi kell örült módjára ■ blokkot]. Megjegyzem, az esetek nagy részében jól működött ■ célzási rendszer, azaz, ha pirosra váltott a fegyver be nézés a már említett törzsvéres puská, vagy a gránátok, illetve utunk során szedhetünk fel még különféle gránátokat is. A közelharchoz jól jön, hogy a célkereszt pirosra vált, ha ellenfél kerül elé, illetve, hogy ■ munióval pótlás közben is tudunk lőni, ezalatt azt értem, hogy nem kötelező végigvárni, amik mondjuk ■■■■ az állóhelyrelet telekapáljuk a shotgunba, ha a helyzet megkívánja, akár az újratöltés telénél is nekálthatunk lövöldözni [nyomógombi kell örült módjára ■ blokkot]. Megjegyzem, az esetek nagy részében jól működött ■ célzási rendszer, azaz, ha pirosra váltott a fegyver be nézés a már említett törzsvéres puská, vagy a gránátok, illetve utunk során szedhetünk fel még különféle gránátokat is. A közelharchoz jól jön, hogy a célkereszt pirosra vált, ha ellenfél kerül elé, illetve, hogy ■ munióval pótlás közben is tudunk lőni, ezalatt azt értem, hogy nem kötelező végigvárni, amik mondjuk ■■■■ az állóhelyrelet telekapáljuk a shotgunba, ha a helyzet megkívánja, akár az újratöltés telénél is nekálthatunk lövöldözni [nyomógombi kell örült módjára ■ blokkot].

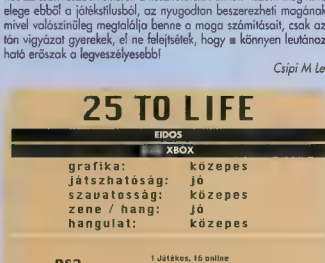
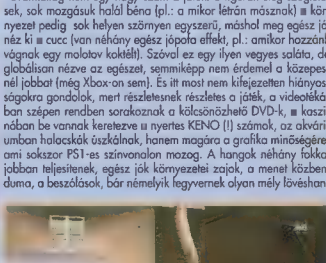
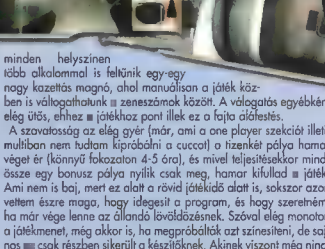
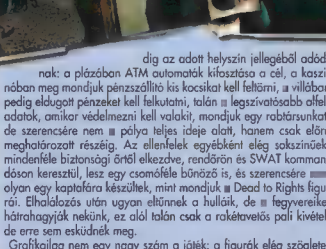


Ha már az ellenfeleinknél tartunk érdemes néhány mondatban megemlíteni a mesterséges intelligenciájukat, ami leginkább a multiplayer játékokban használatos botokra hajoz. Az oldalozókkal az előre-hátracselező mozgásokkal, a ki-kikandikálásokkal, a néha hátrafelé futó, de ellenkező irányba tűzelő mozgásokkal inkább keltek gépi programok által vezérelt mesterseges ellenfelek képzetét, mint a környezetet és kialakult helyzetet lesegítő valódi emberek voltát. Ettől független vagy épp ezért, egész ügyesek, és néha igen frankó kis tűzpárbajokba keveredhetünk

velük, azt mondjuk utólag, amikor egy relatív alacsonyabb tárgy (pl.: egy kocsi) felől a lehetetlenül, és csak kargazdánkunk körlébe, de összességében azért egész élvezhető a játék, csak ki-cit egyhangú.

A pályák elég kicsik, némelyiknek kifejezetten aréna jellege van, ugyanakkor nagyon változatosak, és elég részletesek is. Nyomulhatunk majd mexikói kaszinóba, piacra, drogbaró világjába, metróállomások, bevásárlóközpontba, de részt vehetünk bankroblásban, börtönlázadásban is. A másodiklagos kitérsek is min-

gót górtottak le, hogy majdnem beszakított az ábrák a mélynyomó, a szinkronizálás meg sokszor kifáradt a szereplők. Az viszont tetszett, hogy ha túl közel kerülünk egy rabbanáshoz, a fickóknek besop a füle, és rövid ideig nem hallunk normálisan, mint ahogy nagy sérülésnél is elkezd remegni a kontrollor meg a kép is elmosódik. Viszont a játék fontos részét képezi zenei anyag, amit hírhedt rap sztárok (persze most ne a Geszi kategóriára gondoljunk, hanem inkább a Xzibit felé) muzsikájából áll, és egész áttekinthető módon csempészték a játékba. Arról van ugyanis szó, hogy



dig az adott helyszín jellegéből adóknak a plázában ATM automatók kifosztása a cél, a kaszinóban meg mondjuk pénzszedő kis kocsikra kell felmenni, a viládban pedig eldugott pénzeszközöket kell felkutatni, a legveszélyesebbek az adatok, amikor védelmezni kell valakit, mondjuk egy rabtúrunkat, de szerencsére nem a pályá feljes ideje alatt, hanem csak előre meghatározott részéig. Az ellenfelek egyébként elég sokszínűek, mindenféle biztonsági őrtől elkezdve, rendőrtől és SWAT kommandóig keresztes, lesz egy csomóféle bűnöző is, és szerencsére olyan egy kaplofora készültek, mint mondjuk a Dead to Rights figurát. Elhaladás után ugyan eltűnnek a hullák, de a figyerveket hátrahagyják nekünk, az alól talán csak a rakétavetősi polikivétel, de erre sem eszünk meg.

Grafikailag nem egy nagy szám a játék: a figurák elég szögletesek, sok mozgásuk hátul bémá (pl.: a mikor letrán másznak) a környezet pedig sok helyen szörnyen egyszerű, máshol meg egész jól néz ki a cucc (van néhány egész jópota effek, pl.: amikor hozzánk vágnak egy molotov kötekét). Szóval ez egy ilyen vegyes saláta, de globálisan nézve az egészet, semmiképp nem érdemel a közepesnél jobbat (még Xbox-on sem). És itt most nem kifejezetten hiányságokra gondolok, mert részletesnek részletes a játék, a videóklipben szépen rendben sorakoznak a kölcsönözhető DVD-k, a kaszinóban be vannak terelve a nyertes KENO (I) számok, az alvóruimban halokká üszkálnak, hanem magára a grafika minőségére, ami sokszor PS1-es színvonalon mozog. A hangok néhány falkal jobban teljesítenek, egész jók környezeti zajok, a menet közbeni duma, a beszélgetések, bár némelyik legyervek olyan mely lövőshon-

minden helyszínen több alkalommal is felülnek egy-egy nagy kezdetűs mozdor, ahol manulában a játék közben is változhatunk a zenei anyagot, a világítás egyébként elég ütős, ehhez a játékhoz pont illik ez a fajta előzetes.

A szavatosság az elég gyér (már, ami a one player szekcióit illeti, multiban nem tudunk kipróbálni a cuccot) a tizenkét pályá hamor véget ér (könnyű fokozaton 4-5 óra), és mivel teljesítméseket mindössze egy bonusz pályá nyílik csak meg, hamar kifutunk a játék. Ami nem is baj, mert ez alatt a rövid játékidő alatt is, sokszor azon vettem észre magam, hogy idegesít a program, és hogy szeretném, ha már vége lenna az állandó lövöldözésnek. Szóval elég monoton a játékmenet, még akkor is, ha megpróbáltuk azt zeneileg, de sajnos nem csak részben sikerült a készítőknél. Akinél viszont még nincs elég ebből a játéktípusból, az nyugodtan beszerezheti magának, mivel valószínűleg megtalálja benne a maga számításait, csak aztán vigyázzat gyerekek, el ne felejtétek, hogy a könnyen leutánozható erőszak a legveszélyesebb!

Csipi M Leo

25 TO LIFE

EIDOS	
XBOX	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 10 online
memóriakártya 16MB
analog irányító (dual shock)

PS2

XBOX

1 játékos, 10 online

■ néhány új ötlet
■ rövid, csak esztelen lövöldözés

XBOX

PS2

5.5 pont

Én most már egyszer nem gengszter, hanem inkább rendes ember akarok lenni egy játékban... nem, nem úgy rendes ember, hogy megölöm a rendetleneket... inkább mint egy angyal... hogy jócselekedeteket kéne véghezvinni... vagy csodát tenni... vagy valakit boldoggá tenni.





A 2004-es legelő házei mészélt sikerével végleg megpecsételték a kézzel rajzolt animációs filmek sorsa. 40 év után a Walt Disney Pictures végül úgy döntött, ezután marad a (ál bevált receptnél, így a számítógépes készített rajzfilmek végleg átvették alyan híres klasszikus alkotásoknak a vezető helyét a gyermekek szívében, mint az Aladdin, Pocahontas, vagy az Csozzánkirály. Kezdetben a Disney (pl. Szörny Rt., Némó nyomában), majd a Dreamworks (pl. Z a hangyal, majd a 20th Century Fox (pl. Jegkiszak) szállt be a versenybe. A Dreamworks 2001-es Shrek című alkotása szolgált az eddigi Disney's kiskékel, és hatalmas sikert aratott világszerte egyedi stílusával és humorával.

A 2001-es bemutató óta hatvan Shrek témájú játékkal bombázták minket az alkotók az összes lehetséges platformon, beleértve az egyre modernebb LCD kijelzős bunkókat is. Szilarsa többnyire mindegyik egytől egyig platform-, akció-, vagy partizánját volt, ám egyetlen szempontból mind megegyeznek, egyik sem aratott különösebben nagyobb sikert a játékosok körében.

A (külföldön) tavaly év végén megjelent Shrek SuperSlam sem szakít a hagyományokkal. Szilarsa szintén egy partizánját kapunk, melyben ha nem is mindig, de az esztétikában világosan a GC+ Super Smash Brothers-hoz, az X-es Kung Fu Chaos-hoz, vagy bármelyik „melee” témájú egyéb játékhoz hasonlít, és is ismert karakterekkel pütyöklik egymást a rajzfilmből ismert helyszíneken.

Függlenül attól, hogy az igazi játékhöz nem sok köze van az átvett animációs alkotásnak, az ilyen licenccel szittkáló mindenkinél kulcsfontosságú lehet, és ezen a téren a Shrek SuperSlam sem okoz csalódást. Ennek megfelelően a Story mód is egy igen impozáns bevezető filmet követel, ám ez nem igazán sikerül neki. (Drakey = Donkey és Dragon = Szamár és Sarkány po-

rontók.) Ekkor megérkeznek Shrekék, és megpróbálják elolvasni őket egy meséknyíval, melyen ez is szöveg áll: „A 2. oldalon garantált szünya”. Hóbor Szamár kétéltűvel a könyv serebén, már az első felolvasást mondatnál beal szűk, de ekkor az egyik kis Drakey egy balzsamcseréssel csúszással hamová porlasztja a könyvet. Így nincs mit tenni, Shrekéknek kell a saját kis sztorijukat elmesélni.

Ennek megfelelően 8 fő mesét hallgathatunk végig egy egy rövidebb átvett CG filmet követően, mely legnagyobb örömeire egytől egyig ingame grafikával készült. Az első mesében pl. Cizsmás Kandúr lét a Mérges Alma kosmába, ahol a pultrál kékanyany határozottsággal rendel egy pohár tejet és egy szűt. Ekkor belep a helységbe a Mézkalács emberke, és kész, hogy onig O itit se senif, addig itt egyetlen szűt a fogasztat senki. Cizsmás Kandúr per sze nem hagyja magát megfélemlíteni, és a kihívást ellagadva lassan és kimer ten a szűtjához emeli a rendelt szűt, majd győzelmes módon leharapja a fejét, és már kezdőbát is az első bunyó.

Sajnos maga is sztori mód olg egy, vagy max. két óra alatt végigjátszható, ám az átvett animációk mindegyikében figyelmeztetnek, hiszen teljesen visszatér Shrek világának hangulatát, és az sem egy alhangulatú tényező, hogy itt kapunk a legtöbb pályáról háttérinformációt, ha nem ismerünk fel őket az animációs filmekből (pl. Gsepito mihelye, vagy Mézkalács ember házika, vagy Fu mester hegyi szállása, okhöz Fiona Kung Fu leckéket meg venni, majd kiderül, hogy Fu mester is „Sors 1000”-ban tojosa”, akarmál is jelesten ez.) No meg többek között itt tehetünk szent újabb kiegészítőre, és további szereplőket is megismerhetünk.

A Mega Challenge már inkább a hosszú távú kapcsolódásokról gondoskodik. Egy hatalmas ága-bogaz telkésen várolakothatunk a Shrek báboval, megnyitva közel 50 kihívás színteret.

chól végül nem csak bunyó, hanem számos ügyességi szórakoztató feladat vár ránk. Pl. versenybükfencsehtünk Quasimóddal, vagy Ogré-Fionát kell távol tartani a kizajzítóktól, vagy Shrek szobrakkal kell megmenni csapdák felkete l-voagatol.

Természetesen lehetőségünk van egyszerű négy játékos Melee harcokra is, és ki ne felejtsem a poénos King of the Hill játékmódot se, ahol a cél egy jellegzetes koronának kiküldött tárgy megszerzése a többiekől, és annak megtartása.

A játékelmek kezdetben kissé közsőssnek a tünethet, de ha felvettük a ritmust, már egész hangulatos móka lehet, bár megjegyzem, szerintem egyes részeknél kissé már túl gyerekes. Tetelzenek a speciális mozgások (pl. Piroka is korálával pütyök), és a Slam tomodások, melyek a speciális Slam csik megöltésével hozsárlakoztak, pl. Szamár felakasztása, Shrek hatalmas „durranása”, vagy Cizsmás Kandúr legendásan ellendárlatban bájos pillantása.)

Az sem egy utolsó tényező, hogy számos pályá szinte teljesen lemozottá vált a bunyó hevében, és szinte minden létező objektum felkapható mint harci segédanyag.

Ha jól ismeritek és szeretitek Shrek világát, akkor egytől napig jó móka lehet, lélegz muliban. Tetelzenek az átvettél videók, ezekett a sok-sok változathoz ismerős karakterek (pl. Shrek, Fiona, Pindók, Piroka, Ogré-Fiona, Száke herceg), tetelzenek az érdekes feladatok, és tetelzenek a hangulatos Shrekies zenék is, de ezt a játékot is inkább csak a licenccel témája viszi el a hátán színterem.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

A NÉGY KIS PORONTY ESTIMESÉJE



Négy gyerek, négy kontrollor, egy tévé, egy konzol. Válassza az új Shrek játékokat, garantáltan felajánljuk gyermekeit két órától Szülinapi zsúrra kiváló mulatságot. És tényleg.

SHREK SUPERSLAM

ACTIVISION / SHABA GAMES
PS2, GC, DS, GBA

grafika: közepes
játékszathóság: jó
szavathóság: közepes
zene / hang: jó
hangulat: közepes

PS2

1-4 Játékos, multi tap
memóriakapacitás 8MB (DSK8)
analog irányító (Dual shock2)

NBOW

1-4 Játékos
dd 5.1

✓ hangulatos átvettél videók, ismert karakterek,
x néha túl gyerekes, a játék legnagyobb erénye a téma

NBOW

PS2

6 pont

KONZOL

A két gyurmafigura kalandjai már egyszer megjötték az ekező generáción, a cikkeket is olvashattuk róla a 66. számban. Így aki a két szereplő bővére akar megjutni, javasolom, hogy ezt lapozza föl. Már csak azért is, mert bevallom, én nem nagyon ismerem ezt az egyébként nagyszerű sorozatot, de például úgy tudom Martinnak is nagy kedvence volt.

Az előző játékok a meglehetősen rosszul sikerült irányítással szűrték el, így leginkább az érdekel az új részel kapcsolatban, hogy ezen mennyit sikerült javítani. Szerencsére gondok a játék teljesen kézzel áll, szinte nem okoz semmilyen pontot az irányítás. A kamerával sem addig sok probléma, bár elég szokatlan, vagyis inkább furcsa a kezelése, ami egyébként a jobb analóg karral történik. Az Options-ben a szokásos dolgokat állíthatjuk be, többek között az in-vertet vizet, hogyha valaki fordítva szokta meg a játékoknál az irányítást.

Az intróban láthatjuk, hogy nagy a baj. Elszaporodtak a were-rabbits (talán is werewolf-vertarok párhuzam nyomán vérművelők lehetne fordítani...), és ahogy azt kell, felzabolják a telepünket. A játék „komolyságát” jól tükrözi a történet, de a szereplők elegendő kedvességét csapesszék bele ahhoz, hogy ez ne üljön túl sokat a dolkokban. Tehát két hősünk azonnal elindul rendet lenni a szomszéd kertjében.

A játékok egyáltalán vagy párban is játszhatjuk. Egyedül játszva kezdetben Gramitot, azaz a kutyát fogjuk irányítani, míg Wallace folyamatosan jó tanácsokkal lát el bennünket, illetve ő is jelen van, és besegít a dolgokba. De bármikor a későbbiek során segítségül hívhatjuk a másikat. Amúgy ezek a vérművek halálosan nagy lozanok, a mozgásuk már eleve röhejes (jó értelemben), de amilyen látványt nyújtanak, amikor beszállnak a játékba, az a Luigi-féle masinával, azon majdnem szokatlan a nevetéssel. Mert hiszen a feladatunk nem más, mint hogy begyűjtsük az összes papírt, és ehhez egy porzáró-hasonlatos segédesszék áll rendelkezésünkre. Az L1-el / L2-vel kapcsoljuk be a gépet, erre az látjuk, hogy egy légiócsatlós képez

maga körül, ami annak rendje és módja szerint mindent beszállant maga körül, ami mozdítható. Bizony, nem csak a nyuszokra veszélyes egyver van birtokunkban, mert bármilyen kisebb tereptárgyat felszállhatunk vele. Ha beszállunk a vadat, ki is kell ültetnünk őket valahol. Ez a gyűjtőhely úgy néz ki, mint egy tornádó, mint amilyen a kocsin hálóján is van. Az elfogott nyulokat tehát vigyük ezekhez a tárolókhoz, és ott az N-gyzzel / X-szel dobjuk bele őket a „zsákba”. Mások nekünk kell a tereptárgyakat vizsgálva tornádó elindoznunk valahonnan, tehát miközben a nyuszikat kergetjük, nézzünk szét, mit tudunk mozgatni vagy elforgatni. A játékok az ilyen tárgyakra a Háromszög / Y felkavarással figyelmeztet, értelemszerűen ez is kell nyüznyünk olyankor, és rendszerint az irányítással ezzel egyetemben, amerre forgatunk, vagy nyomunk valamit. A Háromszög / Y-t kell sok esetben használnunk, ezzel állhatunk szoba-másokkal. Az A-vel ugorhatunk, és ezzel meg is tudunk kapcsolódni

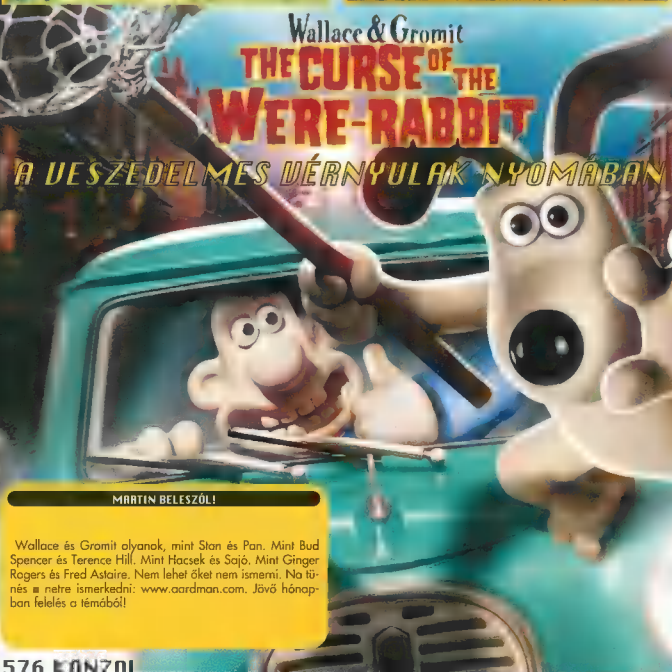
ni a falokban Gramitot, illetve Wallace-szal egy duplaugrást is ki-velezhethetünk értelemszerűen az X / A üjből megnyomásával. A N-gyzzel / X-szel utalgatunk, az főleg a tereptárgyak szétverésé-
rel jön jól.

De a lenyag a nyulak elcsípésével Speciális esetek is adódnak, például a kőver nyulokat úgy tudjuk elkapni, hogy közben ellenfél irány-
ba nyomjuk az analóg. Jobboldalt lent látjuk a számolást, hogy az adott szinten mennyit sikerült teljesítenünk. Azonban előfordul, hogy sehog-
y sem látunk annyit kapistulást, amennyit be kéne szerkesztünk, ilyenkor szinten a tereptárgyak alá bukunk, vagy nézzük körül a vele-
ményesben is. A beszállított tárgyakat amúgy akár ki is löhetjük a N-gyzzel / X-szel. Próbáljuk ki, hogy a kamara fele lövünk. Egy egész városot baráncolhatunk be a játék során, és valamennyi emberrel szoba állhatunk, akik különféle feladatokkal bíznak meg bennünket. Ezek a minijátékok többnyire vagy arról szólnak, hogy üz-
zük ki a állatokat a kerjőből, védjük meg a zöldekéit, vagy egy-
egy feladatokkal bíznak ránk, mint például találjunk meg nekik va-
lamit. Ezek a minijátékok elég nagy szerepet kapnak, jóformán ezekből áll össze az egész játék. Nem egy bonyolult játékok van szó le-
hát, ennek ellenére elég összetettnek mondható, még ha nem is bonyo-
latos ki valami nagy sztori bűlére, hiszen a napszakok még válto-
koznak is, és lenyag kedvtelési flangálhatunk a városban.

A grafikáról meg nem szólnak, de ami a képekkel lejjön a látvány-
ról, a számítottak előben is. Természetesen faradalmi grafikai
újításokról szó sincs, az eredeti film képvilágot ültették át a játékok, és
egy szemintem megállja a helyét. A hangok, zenékről ez még inkább
elmondható, a rajongóknak minden bizonnyal ismerősek lesznek.

Nyilván amszűk és nagy titok, hogy ez a játék inkább a
kisebkeket, esetleg a film rajongóit fogja lekötni. De talán azaznak is
kikapcsolódást nyújthat ez a program, akiknek elégük van a GTA-
szerű gyilkolászobából, és biztos akadnak ilyenek is egy páron.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Wallace és Gromit olyanok, mint Stan és Pan. Mint Bud Spencer és Terence Hill. Mint Hecsek és Szajó. Mint Ginger Rogers és Fred Astaire. Nem lehet őket nem ismerni. Na tün-
nés! netre ismerkedni: www.aardman.com. Jövő hónap-
ban felelős a témából!



**WALLACE AND GROMIT:
CURSE OF THE WERE-RABBIT**

KONAMI FRONTIER DEV.

PS2, XBOX

grafika: közepes
játszhatóság: jó
szavalatosság: közepes
zene / hang: jó
hangulat: jó

PS2

1-2 játékos
memóriaigény (112KB)
analóg trigger (lous shock)

XBOX

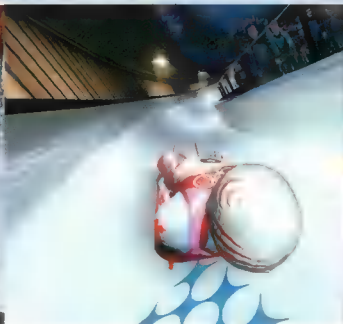
1-2 játékos

» kissé túl egyszerű, inkább a kicsiknek

XBOX

PS2

7 pont



Mivel nagyon szeretem az olimpiai játékokat (mind a téli és a nyári is), minap a TV előtt ülve azon tűnődtem el a miközben ment egy jegkorong meccs -, hogy nemcsak a kezdődőnek a téli játékok, és még egy game se jelent meg. Elegendő szármalás lenne, ha a torinói viadalok után jönne ki a cucc, tündömlen, erre jön a telefon Martinél. VAN TORINO 2006! Tudjátok milyen gyarol az ember, szóval etél belkieszed mondogattam is, de jól jóna már egy új 525-ös BMW, de ezzel kapcsolatban nem telefonál a főnök. Nem baj, azóta is minden nap kívánok valamit, de valahogy csak nem telefonál a Martin, hogy megvan a verda, vagy illyesm... Nem sorolom fel mit kívántam még, de akit nem érdekel, az most örül akit meg tgen, nos hadd... a képzeltbörtölkre bízom. : Nos, ha február akkor téli olimpia!

TÖRTÉNELEMIKÖR

Kis történelmi visszatérítés a játékok gyökéréhez. Olimpia, fogalom: az ókori görögök vallásos, kulturális és testészeti jellegű ünnepei, valamint ezeknek nemzetközi sportkapcsolatok formájában történelmi jelenkori felújítása (na, no is tanultunk valamit). Az első feljegyzések szerint i.e. 776-ban rendezték meg az első játékokat a Peloponnész-szigeténél Elisz államának Olimpia helységében. Majd egy évszázad eltelt, megszületett néhét negy-évente. Ezt a sorozatot a római Theodosius császár szaktította meg i.sz. 393-ban. 1894-ben megalakult a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOB), és 1896-ban meg is rendezték az első őkori olimpiát. 1924 óta rendeznek meg a téli őkönkies játékokat, az első helyszín Chamonix, Franciaországon egy kedvelt téli üdülőhely volt. A NOB nem akarta külön megatartani, ezért csak „nemzetközi téli sportör”-ként hirdette meg. A versenyek sikeres befeljesése

után, visszamenőleg kapja meg az olimpiai címet 1925-ben a prágai kongresszuson. Az öt sportágban 14 versenyt bonyolítanak le, amin 16 ország csapnem 300 versenyzője vesz részt. 1936-tól viszik vállfútlással a lángot Olimpiából a verseny színhelyre. Szakasszá vált még a sok résztvevő miatt az olimpiai felépítés. Micsoda löve van azért a sportban, nem?

8 IN 1

De már 2004-től irunk, és most mindenki válogatott kedvére a sok sportág közül. A szilva nyolcféle téli sport van beléve: a Biathlon, a Bob, Szánkózás, Gyorskorcsolya, Lesiklás, Sifutás, Siugrás, és az utolsó kettő keverés. A game a játékokat bemutatja intróval kezdődik, ami meglehetősen jóra sikerült, de hát az a minimum. A menüben biztos nem foglalt elvédeni, hiszen nincs több bonyolítva a dolog, kezdhetek sima versenyt (single event), 9 vagy 15 sorozatos megmérteletet, megtekinthetünk a pályafutásokat, kreditáltak saját versenysorozatát és ott a kimaradhatatlan Options. Itt lehet menteni, beállítani az időt, megválni a készített listát, hangot beállítani és még pár apróságot (pl.: a verseny alatt mutasson-e a stúf a gombesztést, rezegjen-e a joy, nyilakot tehetünk a kapuk fölé vagy kapcsolhatjuk az szellem módot). A Challenges-ben méri a gép, hogy mit teljesítettünk az ott felsoroltak közül, és egyik-másik teljesítésért kapunk valami extrát (pl.: az extreme nehézségi szintet). Most egyenként fogom ismertetni veletek a nagy 8-os szereplőit.

Alpine Skiing: Nyílt pályán lehet lesiklani: az első kettőben egy férfi, a harmadikban és a negyedikben egy nő kell iránytunk. Itt az a lényeg, hogy a zászlok között kell elhaladunk és a lehető leggyorsabban le kell jutnunk a célhoz. Ha kihagyunk egy kaput büntetést kapunk. A Downhill és a Super-G gyorskörös, a Giant Slalom és a Slalom két körös, ami azt jelenti, hogy kétszer kell lesiklani, azaz a két idő összetett eredménye számít. Miután kiválasztottuk, hogy melyiken akarunk menni, utána be tudjuk állítani, hogy hányan jötszunk (pozitívum a négy játékos lehetőségek), ki lehet választani a nemzetiséget (magyar nincs, nem is keresztek),

itt tudjátok beírni a neveket, majd a nehézségi szintet kell beállítani, és mehet a menet. Már kapjuk a képet a pályáról, ahol a rajtnál a kicsit ulti kinézetű emberünk vár. A képernyő alján megjelenik a nevünk, a nemzetiségünk meg az, hogy milyen versenyben indulunk pontosan. Ha hot kaput elhárítunk, akkor kázzunk a versenyből, de ha nekieszünk a falnak, akkor is vége a játéknak. A kép jobb oldalán ki fogja írni a cucc, hogy melyik gombbal mit csinálunk és a jobb felső sarokban van a sebességmutató ikon. Ki lehet kapcsolni, de az elején sokat fog segíteni a kapukat jelző nyílcsak. Kétféle nézet közül választhatok: a versenyző szemzetéből, vagy ott a szakszós hátsó kamera, de ebben nézhetben néha tükörre a kilátást a silekén orbtális nagy fejel. Mind a kettőben ugyanolyan lehet érezni a sebességét, ami nagyon fontos, hiszen nem 2 km/h-val halad itt az ember!

Sajnos, ami hamar feltűnt a játék folyamán az, hogy minden szép és jó - értem én alatt a pálya kidolgozottságát, ahogyan futja a szél a hovat versenyés közben, egyszerűen szép a game -, de a háttér hát eléggé gyatra lett. Gondolok ezalatt a kopár vidékre, a szurkolók egyenruhájára és magzására, hát és ekkor gondoltam bele: 2006 van! Volt 4 évük a játéktészre! És egyes feltejték a NEXTGEN-re venik magukat? Ha azokon is ugyanilyen lesz a háttér, akkor én etádomban az agyammal Van olyan erős mind a két gép, hogy egy sokkal jobb illusztráció grafikával is minden elmenne a game! Ne mindegy...

Ski Jumping: Itt az egyik kedvencem, ahol két dombor lehet lecsúszni: a normálról vagy a magasról. Ebben a számban pontszám a távolagot meg a stílust is, és a kettő összetételéből jön ki a végső pontszám. Ott bíró pontoz, a legmagasabbat és a legalacsonyabbat kivessz, ezek adják ki a stíluspontokat, és ehhez jön még hozzá a távra kapott pontszám. Itt is két kör kell menni, az első és a második kör eredménye számít végleges pontszám-





nak. Ugyanúgy fel van tüntetve a nevünk, a nemzetiségünk és is, hogy pontosan milyen versenyszámban indulunk most, + a jobb oldalon írja, mivel mit lehet csinálni, és a sebességeket is lájtatók fent (ezt főként nem írtam le, mert mind a nyolcszáz (gy. von). Ha a kameránál lehetőségek közül választhatunk: a belső, egy kör, ami és egy távolabbi háló nézet. A sebességet itt is nagyon jól lehet érezni, grafika mint az előzőnél (ez is igaz mindegyikre). Ebben a számban bőséggel kell lecsúszni a lejtőről.

Speed Skating: Na, ezt a számat viszont nem kedveltem, és irányításnak köszönhetően nem is fogok érte rajongani. Két gomb brútt mozgásával kezdődik az egész, aztán át kell állni a rímusos gombgyűlkészre. Nem azt mondom, hogy ártó, de hát isenem, azért valamilyen kell ezután a játék után is játszani. A lényeg az, hogy három táv közül választhatunk (500, 1000, 1500), és minél hamarabb át kell haladnunk a célra. Az első és a második verseny ideje összeadódik, és ez adja a végeredményt. Ebben a küzdelemben női versenyzővel fogunk részt venni. Figyeljetelek arra, hogy a másodiknál a hamarabb, mert a második hibás rajt után kizárunk a versenyből. Ugyanúgy mint az előbb, három versenyzőből nézhetjük a játékot. (A következőkben csak akkor fogunk részt venni, ha más lesz.)

Cross-Country Skiing: Ehhez a versenyhez kellene két darab husky is, akkor gyorsabb lenne, de no problem, szerintem P-sza lett. Itt nem lehet pályát váltani és a táv is állandó 1500m: az a fel-

adat, hogy minél hamarabb beérünk a célba. Nincsen második kör, mert a résztvevők nem bírnák a kiképzést. Felhívom a figyelmet arra a középben elhelyezkedő kanikára, aminek figyelni kell, hogy ne legyen túl piros, mert ellorád a versenyző, és az baj. (Megpróbáltam teljesen elvárosítani a kört, de nem ment, pedig ki kellett volna lenni a kártyák.)

Biatlon: Igazi! Azt kell, hogy mondjam, itt a nyolcas közül a nagy kedvencem. Ugyanaz az alapja, mint az előző megmértetésnek, csak itt meg kell állni kétszer löni. Egyszer fekvő, majd állva kell kilőni a célból, a cél, mind a kétszer öt fekvő korongot kell célba venni, de erre helyenként csak öt-öt töltényt kapunk, úgyhogy csak pontosan. Persze ha elhibáztok egyet, akkor büntetést kaptok. Minél hamarabb be kell érni a célba és az összes korongot ki kell löni. Női versenyzőként szerepel a játékban.

Bobsleigh: Mint gondoltam azt tudjátok, kicsiny hazánkban is van bob pályá, amit nyarank is lehet használni. Én kipróbáltam már egyszer, hihetetlenül jó - ja, és keményeket borulhat az ember. Vissza a lényeghez, kétféle pályaszámunk van: a négyemeres férfi, vagy a kétszemélyes női versenyt. A bobnál az a lényeg hogy minél hamarabb elérjünk a célhoz, viszont a két időnk összegzése számít a végeredménynek. Borulom nem sikerül, bármennyire is próbáltam. Habár azt írtam, nem húzokodtam ezzel elől, de a bilagierkénytelenségek ebben a versenyszámban a sebességért!

Luge: Lényegében ugyanaz, mint az előző verseny, csak itt szánkával kell lemenünk a célig. Egyemeres férfi sportágként van itt jelen, nincs választó pályá, mind jobb időt kell elérni, de ebben a számban is két kör kell menni. Minden másban meg egyezik a bobból.

Nordic Combined: Ez az a játék, amire azt mondom, hogy felesleges. A sifutás és a síugrás keveréke, úgyhogy nem fog mit

újat mutatni. Először ugrik (de csak egyszer), azt lepoztazzák, majd megvárják nekivágni a terepnek, azt is poztazzák, és a két számban elért eredményeinket összevessük kijön a végző pontszám. Ugrik a legnagyobb lejtőre, és a "jutásban" 1500m a táv, ahol P-szám megoldottak a versenyzők által hagyott nyomokat.

ÉREMOSZTÁS

Összegezve a játékok grafikai szempontból csak olyan téren kifogásolható, hogy a programozók fordíthatnak volna még egy kis időt a háttér kidolgozására (értem ez alatt a nézetet, a látást, stb.). Az Xbox-os verzió szebb, mint a PS2-es, de más különbség nincsen a két változat között. Irányítás szempontból a PS2-es semmi gondolatot egyik gépen sem, hiszen általában elég, ha két gombot nyomkodunk a versenyek alatt. Szerencsére volt rá lehetőségem, és ki tudtam próbálni a négygombos módot is, és meg kell, hogy mondjam, nekünk nagyon bejött. Ha összejöttök négyen és játéka adjátok a fejteket, akkor mindenféleképpen kezdjétek egy 9 vagy 15 versenyes sorozatot. Akik nagyon szeretik a téli olimpiát, azoknak kötelező stuff, akik meg "csak úgy" sportos játékoknak, hát azok is beülhetnek rá, hiszen 8 in 1. Jo igen, fontos: ha négyen akartok játszani, még akkor is elég az egy joystick! Az csodálom, hogy ebben nincs rivalizálás a 2K Sports és az EA között, de talán ez így helyes. Jó szórakozást kívánok nektek a játékhöz, no és persze a TÉLI OLIMPIAHOZ!

Balu

TORINO 2006

2K SPORTS	
PS2	XBOX
középes	
J6	J6
J6	J6
J6	J6
J6	J6

PS2

1-4 játékos
numeriakártya 8mb (161KB)
analog irányító (dual shock)

HBOX

1-4 játékos

8 b 8 játékos, elég gyors, partjáték
x a háttér gyatra, egyedül hamar rá lehet unni

HBOX

PS2

5.5 pont



MARTIN HALLER

En meg a sportjátékok...



06:00 - 07:00

Végre ezt is megértük! Ugyan az EA tavaly már a Fifa aktuális epizódja kapcsán elnyerte az „első magyar nyelvű PS2 játék” dícső címet, de azt nem hittem volna, hogy a következő versenyző a fővel nagyobb komplexitású, akció és kalandelemeket egyaránt felvonultató **24** lesz. A magyar Sony idét és energiát nem kímélve lehetővé tette, hogy Jack Bauer konzolos elővételekor saját anyanyelvén élvezhesse minden hazai játékos a huszonegy órács adrenalinleletét, és ezért a bátor cselekedetért minden hűsletet az övék. Nem arról van szó ugyanis, hogy olyan hatalmasra nőtt volna híreltségben a magyar piac, hogy nyugati szívet bele lehessen vogni egy ilyen vállalkozásba, nyilván sokkal inkább földesit jellegű a próbálkozás – jönnöm is kíváncsi vagyok, milyen sikerrel fog járni a kezdeményezés. Nem bíztak semmi a vállalkozás felől a sorozat eddigi feliratoit leolvasó csapatot bírták meg, nem lesz tehát arra példa, hogy a CTU (Counter Terrorist Unit) bűnő likőrforrástól mondjuk Ellen-terrorista Egyesüsként szerepeljen (az egy-kettő, véletlenül becsúszó hibát – pl. in Washingtonban – pedig az egyebeknél professzionális munkára való tekintettel megbocsátjuk).

Ahogy a feliratok úgy a kezelőfelület, az összes kiírás (pl. az állomástestek alatti feltüntetett szövegek) és a teljes menüszerkezet is anyanyelvünkre szól hozzánk – első pillanattól kezdve jóleső érzéssel töltve el még az angolul tökéletesen beszélő játékosokat is.

07:00 - 08:00

Ametti, hogy óriási felelősséggel jár egy 24-kaliberű játék tesztelése, felveti egy megoldhatatlannak tűnő problémát is. A tesztelő – aki maga is a rangjából népes táborát szaporítja – nem tudja eldönteni, kinek írja a cikket. Aki egyáltalán létezik a sorozatban, annak nyilván teljesen érdektelen a szereplők általános ismertetése, míg aki nem látott egy részt sem, az nem fogja tudni hova tenni a cikkben rendbe felmerülő utalásokat. Aki épp most kezdte el nézni az első évadot, az olyan információkat olvashat a cikkben, ami esetleg el is ronthatja a szárazokozását. Kösünk egy kompromisszumos megállapodást. A fenti problémák tökéletes megoldása kivitelezhetetlen, ezért ajánlatom a következő lenne: amennyire tudom, kerülni fogom a kritikus fontosságú információk leírását, de ennek ellenére nyugodt szívvel csak azoknak tudom ajánlani a cikk nagy részét, akik vagy eljutottak már legalább a harmadik évad végéig, vagy ha mégsem, akkor olyan típusú emelvények, akik az utolsó három oldallal kezdik a könyvek olvasását, aztán lapoznak csak előre.

08:00 - 09:00

A mára hatalmas népszerűsége szerit levő sorozat alapvetően a megjelölésre épít rendkívül feszessé, fordulattalokkal teli történetű, formabontó szerkesztéssel. Az eszderforduló tájakán megjelenő első évad sora továbbá köztudott, hogy az elmúlt hetekben a legtöbb be az az Egyesült Államokban az ötödik évad első epizódját, a sorozat népszerűségének és ismertségének növekedése látnak mondható. És hogy mi is pontosan az a formabontó szerkesztés, ami a szerzőknek meghozta a világhírnevet, és a már visszavonult Kiefer Sutherlandra újra filmzésre csábította? A Los Angeles-i terrorista-elhárítás egy napját mutatja be minden egyes évad órától-órát, huszonegy epizódban, megállás nélkül jelenítve nekünk a történeteket. A középpontban rendre egy Amerikát fenyegető terrorista esemény áll (az egyik epizóddal meggyőzőségeket terve, általában vagy éppen verzióit terítve), téved azonban az, aki azt hiszi, hogy ezzel csopogás hangulatú, Amerika-imádatot sem mentes propagandafilm a 24 – éppen ellenkezőleg, a bűnösök egy része az államapparátusba is be van építve, és a jó fiúk / lányok sem mindig azok, aminek először látszanak...

09:00 - 10:00

A „fordulatos történet” fogalma mindenkihez áttérő, miután végignéztem egy évadot – gyakorlatilag megközelíthetetlen etalonná vált ebben a tekintetben a sorozat. Konkrét példák említése nélkül nehéz a gyakorlatban bemutatni ezt, de a fargatásoknyír-írak állítása szerint mindig csak néhány részel előre dolgoznak, és a kezdetben fogalmuk sincs arról, hogy mi lesz a történet befejezése – önmaguk megjelölése legalább annyira fontos, mint a nézők sokkolása. Akár így van, akár nem, a végredményben kivétel nélkül csakis a legszigorúbbak találhatók, ami pedig a kiszámíthatatlanságot illet, még a legkedvezőbb filmkészítők is néha időtől szíjjal csúsznak ki az arra, hogy mi meg kellene történnie a készlet. Aki könnyed szárazokozásra, néha hogy éppen erre vág, az ne nézzon 24-et, mert néha olyan, mint egy izgalmas kaktus, ami kénye-dén itatja magát, de amikor be akarjuk fejezni, akkor képtelenek vagyunk feladni. A cliffhangerek (minden rész a lehető legizgalmasabb pillanaton ér véget) után előjövő egy hetes várakozás keltette őrületet mi magyarok nem nagyon éreztük át, ugyanis az első évad jókorát halott a TV-ben (bizonyára nem ültötte meg a kényes ízlésű nézőközönséggel a Borákó közti és a Gyázake show szíjfel), a DVD-n kapható első három évadot meg ígyis két nap alatt minimális olvasás néz meg mindenki – nem lehet eldobozni, jelen cikk szerzője még előző munkahelyén két napra kiíratva magát befejezőmámba, amikor a második szezon megjelent...

10:00 - 11:00

A történet középpontjában minden esetben a Sutherland által megszemélyesített Jack Bauer áll, akinek karaktere részleteiben is kényes. Valljuk be, egy férfinak nehézkeset alaz egy olyan nembo tartóztartó sora a férfias jelző agyában. Bauer figurája ennek ellenére számonra az egyik legértékesebb karakter, ami valóban filmben megszemélyesítették. Minden szempontból különbözik a nyolcvanas évek izomlat duzzadó superhőstől és a kilencvenes évek hőmlekedése szépihűtől – számonra ő az új évezred akcióstárja. Nem lábalmra hadseregnyi embert, nem tekint le

576 KONZOL

JACK BAUER A POLIGONTERROREKISTÁKNAK IS ODACSAP

24

THE GAME



minden második nőt, mégis keményebb a gyémántnál, döntése legálább annyira alá vannak kőszítva érzelmi, mint racionális alapon és meg vagyok győződve arról, hogy Suherland olyan mélységig azonosult a figurával, hogy képes volt a készítőik által soha nem tervezett összetettséggel bíró személyiséggel felruházni Bauer-t. Nem szük, nem álszük, nem jó wcre (bár a sorozat történetében nem lette egyike sem), mégsem attól lesz szuperhős, és a CTU vezetőitése alkalmas ember. Gyenge pontja? Az érzelmi – különös tekintettel a hozzátörzsohöz fűződő kapcsolatra – mindig felülrekednek a józan eszén. Pont ettől lesz embéri, és annyira szimpatikus.

11:00 – 12:00

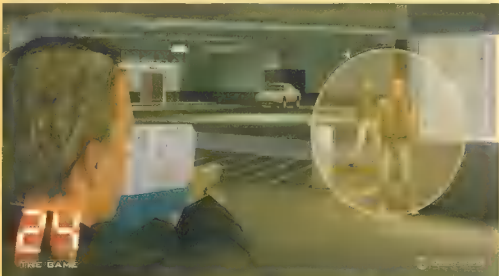
A többi szereplő nem játszik olyan fontos szerepet a sorozatban, ugyanakkor mindről elmondható, hogy nem lát dimenziós, papírmosé figurák – mindenkinek megvan a maga története, tudjuk honnan jött, ismeryük a gondolatait, személyiségét.

Kim Bauer, Jack kánya rendre az aldozat szerepét tölti be a sorozatban, mindig történik vele valami, bár kezdetben semmi köze nincs a CTU-



hoz, sorsa mégis rendre összefonódik agyával. Palmer elnököt (aki az ország első színes bőrével rendelkező elnöke, aki rossz állapotban búcsúzik a második évad végén, ennek köszönhetően csak ritkán tűnik fel a játékban, de a készítőik a rajongóknak kedveskedtek azzal, hogy néhány telefonhívás erejéig itt is szerepeljen. Az első részekben inkább tuskó latino lover stílusú erőltetett Tony Almeida (aki szintén volt / lesz a intézet vezetője) is komoly szerepet kap a játékban (akárcsak a párja, Michelle), annak ellenére, hogy az ő helye az irodában lenne, tehát akcióban fogjuk irányítani, mint emelvényét az egész sorozatban köli a CTU-n kívül. A határ igrük, Chase itt tűnik fel először, nem ártulom el, hogy milyen szerepben, mert azzal már túl mélyre átnéink a sztoriba.

És végül, a szereplőket végigfűző fontos szót ejtett a szofatokat háttérből mozgó személyről – a második sorozat ebből a szempontból kicsit lezáratlan volt, most lehetőségünk lesz annak a végére is pontot tenni. A fanatikusok hangját időig hallom: lesz-e benne Nina Myers? Ha letagadnák, akkor is tudnánk, hogy hazudok, ugye? :)



12:00 – 13:00

Több szó esett már a különböző évadokról, ezért tegyük helyére a játékot is. A fejlesztés nagyon régen kezdődött, az első ötletet akkor merült fel, amikor a harmadik évadot elkezdtek forgatni. Mivel akkor még nem tudták a készítőik sem, hogy mi lesz annak a vége, így adta magát az ötlet, hogy a második és harmadik szezon között levő anyag is hosszú (több éves) szünetet kellene megelőzzen. Akinek mond valami a Salazar név, az tudja: adta volna magát, hogy Jack és az ő első találkozás legyen megjelölés, mégsem így történt. Ehelyett próbáltak néhány megmagyarázott vagy lezáratlan történeti szál elvinni, ezek lettek végül beágyazva huszonnégy óra története közé. A 24 egyik legnagyobb erőnye, hogy annak ellenére, hogy irracionális sok dolog történik egy nap alatt, mégsem érezzük erőltetettnek ezeket. Így talán az sem fogja meglepni a rajongókat, hogy Kim első napja a CTU-nál, Chase és Jack első találkozás, utóbbi barátságának elhalálása és az újabb terrorista-aktivitás Los Angeles-ben mind-mind belefelel a napi történetek közé.



és félig igazom is lett. A hangulat megtartása mellett egészen más előadásunk vannak egy játékkal és egy filmmel szemben.

Éssünk túl a nehezén: a játék történetében összesen van annyi fordulat, mint a sorozat bármelyik 5-6 részében. Persze mi játszani akarunk, nem interaktív filmet nézni, ezért elfogadjuk a kompromisszum, helyes döntés volt a fejlesztők részéről a sorozat ügyellen adaptálás helyett egy jó játék elkészítése. És hogy a fordulatokról is legyen néhány szó: ha lassan is indul be a történet, de látván egykor garantálom, hogy mindenki nyugot fog nézni – ekkor fut össze egy teljesen különálló alóp alóp minőségű prezentációban, hogy a bármelyik évad gyöngyszeme is lehetne akár.

14:00 – 15:00

A játék fejlesztéseit az a Sony Cambridge a felett, akiknek korábban a Primal és a Ghost Hunter készíthették. Belül fejlesztő stúdió révén nyilván a maximumot képesek kihozni a játékból, és nem elégednek meg a közepes szintű megoldásokkal. A jövő megjelenése előtt kaptam 2 DVD-t tesztverzióban ugyan meg akartam programhibák, de ezek egész biztosan ki lesznek javít-



13:00 – 14:00

Újabb kritikus pont a cikk megszületésében: mennyit szabad elalulni a történetről? Jó megoldás mindig nincs, ezért a konkrét sztoriról szinte semmit sem fogok mondani, ellenben a általánososságok ismerete senkinek nem árt, hiszen nem csorítja a játékélményt.

Az események reggel hat órákor kezdődnek, és egy nappal később pontosan akkor is érnek véget. Természetesen több párhuzamos szál fut a kezdetektől, melyek a történet bizonyos pontjain keresztbeznak egymást (itt következik be a korábbiak nézői élmények), hogy amikor azt hisszük, már minden értünk, újra szétválnak és halogatóknak tovább a maguk útján. Annak ellenére, hogy napjainkra rendkívül érzelmes és kölcsönös hatást gyakorol egymásra a film- és a játékok, úgy gondolom, mégsem értekelhetjük őket azonos szempontok alapján. Kicsit tartottam attól, hogy a 24 történetét beáldozzák az akciódus játékmélet oltárán,

va, ugyanis pályák közötti fogások fordulatok már csak első. Az egyetlen kis hiány még is az, a színen, ugyanis kb. kis órával végeztém, amikor éppen mentés közben elszállt a játék, je kövér corrupted datát hívzo nekem a memóriakártyán, mely helyrehozására kizárólag a törlés szolgáltatást megadást. Szerencsére a általom kapott verzióban bármelyik pályától lehetett folytatni a játékot, így nem kellett mindent elkezdenem. Menteni egyébként mindenhol lehet (bár visszatérés után csak az utolsó előrelőzést pontot fogjuk folytatni a játékot), de erre már nagyon lesz szükség, néha a jobb eredmények elérése miatt érdemesebb minden szakaszt előlő kezdeni.

15:00 – 16:00

Tavaly a lipcsei Games Conventionon járv az első közi vetületem be magamat a 24 otthonos, állított henger alakú sátorába, ahol legnagyobb sajnálatomra nem jutottam játékelőseghez egy óra valókozás után sem. A platform 6t-hat darab 106 centis plazma volt fel-





fűgessze, a padlón pedig puha párnákon fekdtek a játékosok – érthető, hogy miért nem akarta senki átadni a kényelmes helyét senkinek. Amit akkor láttam a játékból, egy külső nézetes lövöldet sejtelt, ahol Jack Bauerrel behatolva a különböző helyekre elég jelentős bevétel termelünk a temetkezési vállalkozásnak. Ott is akkor komoly féltelmim voltak azaz kapcsolatban, hogy nem fog feladni a játék a várakozásaimhoz. Most, végigjátás után szerencsére a fenti kép jelentésem árnyaltabb. A program gerincét valóban a TPS pályák alkotják, ahol az akciók és a főszerep (no meg az át irányítható szereplő), ezeken klasszikus külső nézetben (nézd-a-nyakam) juthatunk előre a figuránkat irányítva. A küldetések többnyire változatos, viszonylag ritkán kapunk olyan egyszerű feladatot, hogy végezzünk az összes elszármással, a célok közti olyanok szerepelnek, mint a hangtalan behatolás, az adott számi ellenfél letartóztatása (nem kell mindenkit lelőlni, van, aki megadja magát) vagy egy adott személy megtalálása.

rövidségük miatt minijátékoknak is nevezhetünk a különféle kódolások, az időlímák (mely amúgy is gyakran kerül elő a küldetésekben) és a fokozott izgalmi állapotunknak köszönhetően ezek a logikai és ügyességi küldetések legalább olyan fontosak lesznek, mint bármely behatolás. És ezzel még messze nincs vége a változatos feladatoknak, hiszen több olyan is van, ami csak egyszer kerül elő (a legjelentősebb talán az, amikor mátkadás kapcsolat segítségével rövidül rövid idő alatt meg kell találni az elrohok elutazása körülvételeket, majd kővesítés pultja segítségével le is kell szedni mindent), és a kihallgatások alaplétele is olyan, amelyet még sehol nem láthatunk (a beszélgetés menete és a kihallgatás alatt álló személy lelkiállapotát függően beszélhetünk fenyegetően, semleges és megnyugtatóan, és ezek is hatást gyakorolnak orra, hogy milyen hamar tudjuk kiszéni az illetőből az információkat). Övra intet mindenkit attól, hogy a feltehető a más produktumokban szereplő, mára rendkívül egyszerű ártalmat nyert minijátékokkal hasonlító össze, lévén százszor több időtlené bírnak azokkal.

terek képzik, velük kétszer fogunk tűzharcba keveredni, és valóban nem lesz könnyű dolgunk ellenük. Próbáljuk megemészteni, hogy annak ellenére, hogy a 24 legalább fele mértékben külső nézetes lövöld, mégsem a hatalmas boss-harcokra fogunk évek múltán is emlékezni vele kapcsolatban.

19:00 - 20:00

A tevékenységünkért nagyon komoly statisztikát vezet a program, melyek között néhány vicces is van, pl. a káoszvilágban esett kár, mely érték egy-két autós üldözés után jelentősen meg tud ugarni. A leglátogatottabb az ügynöki besorolásunk, mely amerikai iskolai osztályozási rendszerhez hasonlóan A és E között értékel összehasonlítást teljesítményünk (többi a jobb). Küldetésenként is meg kell felelnünk rangsúly szempontjait, az akció-központú feladatoknál pl. szinte mindig ki van köve, hogy hány ellenfelet kell leküzdölni, és az időt mennyit fejejtessz, de a kihallgatásoknál is kérdések száma, kódjelzésnél a felhasználó idő, behatolási



A többször is elhárított megjelenés miatt előzőző fejlesztési idő egyébként a leginkább a nagyüzemi pályadesignra látszik meg: hibás lineáris tervezéssel a legtöbb küldetés, mégis érezzük a mögöttes álló hatalmas munkát, és hogy az építétek felépítése teljesen logikus (legyuk a szivénkre a kezünk, ugye mindannyian láttunk már olyan játékokat, ahol a pályák jöppák voltak ugyan, de a valóságban nem volt sok épület – na itt ilyen nem lesz). Vannak kiemelkedő küldetések is (CIA épületbe való behatolás első fele inkább ideig egy igazolmas kalandjátékok), de a többi is igaz, hogy legalább négy pontot érdemelünk meg egy ottlók skálán.

17:00 - 18:00

Míg a játék elején szinte csak akció van, később előkerülnek a kalandelemek is, akárcsak a rövid, a fentit nagyon különböző feladatok. Az autós küldetés kezdetén Los Angeles egy részét is lemodellezték, természetesen ne gondoljunk San Andreas méretű városra, de az üldözés és követés jelenetekhez tökéletesen megfelel a nagyság is. Hobb

A 24 elején a friss akció, a végén a jó sztori vízi el a játékok, de igazán komoly kihívások szinte sehol nincsenek benne. A legvégére talán picit unalmas lesz az utolsó órára jellemző „autós-akció-kódjelzés” hőrmes folyamatos ismétlődése, de addigra megőrülünk azért, hogy megismerjük a befejezést, így szinte önkéntesben jövésze figyelmen kívül hagyjuk ezt az apró problémát.

18:00 - 19:00

Külső nézetes akciójáték föllelnek nélkül? Ég tudom képzelné a designerek arcát a fejlesztőknél, amikor valaki elsőként szembesítette az csapatot azért, hogy a 24-ben bizony nem szerepelhetnek természetellenes tények, irratlan magas elevevél bíró, karikatúrisztikus vonatkozával rendelkező ellenfelek. Szerencsére megoldották ezt is. Az emberi ellenfelek ugyanolyan hatandók, mint mi vagyunk, nem kell fél óráig lövi őket rakétavetével ahhoz, hogy elhulljanak – mégsem könnyű a legyőzésük. Akik a történet szempontjából fontosabbak, azok ugyanis körbevezetik magukat megfelelő védelemmel, vagy egész egyszerűen a filmekben ezerszer látott jelenetét szorolnak meg minket – Viszál egynek valót, így minimális lehetőséget biztosítanak a likvidálásra. A másik típusú ellenséget is nagy, páncélozott helikop-

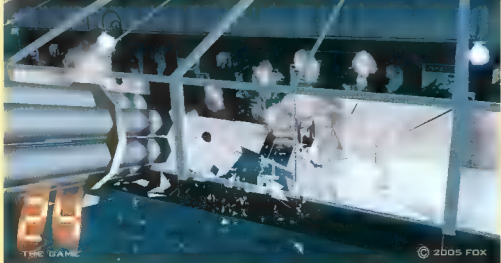
a megszólaltatott riasztók száma lehet az a feltétel, ami teljesítendő. És hogy mi történik, ha nem sikerül? Semmi. Kapunk egy 40%-os értékelést, az ügynöki rangunk folyamatosan D és E közt ugrol, és simán végigjuthatjuk így a játékok.

De stop, álljunk meg egy pillanatra. Milyen érzés egy 24 rajongónak Jack Bauer irányítva óránként kitesztel a „newbie” (kezdő) rangot nézegetni? Borzasztó, és éppen ezért ügyeskedik az ember a fejfevésekkel, ha fizet kérnek, inkább fizetettől csúsz, és ha megszólal a riasztó egyszer, inkább kezd újru = egészet. És harmadszorra is elvezetett fut neki a játékos, mert érzi, hogy ezzel lesz a leginkább hiú is sorozathoz. És ettől lesz a 24 sokkal több a többi akciójátéknál.

A végző pályának amúgy nagyon becsúsznak a követelmények is, az utolsó előtt szakaszon már 90 (!!!) terroristát kell eliminálni, ill. már kicsi árcsúpon az intelligens superhős szereplő a macó romlóban – értem én, hogy folyamatosan kell emelni a nehézséget, de a tényleg megse kellett volna...

20:00 - 21:00

Az akciórezeknél nyel elsődleges fontosságot az irányíthatóság, és szerencsére a 24 jól vizsgálják ezen a területen is. Lehet választani ma-





8 pont



MURDER SUIT GUNDAM VS. NEVER ENDING TOMORROW

Hála a japánok hatalmas rajongásának, az 1978-ban indult Gundam anime sorozat óta számtalan új epizód látott napvilágot, és ezeket egyben több tucatszámú videójáték is követte a Bandai közreműködésével, melyek többnyire egy-egy szeletet mutatnak be ennek a világnak és hősoraiknak (bővebb info: 81. Konzol An-taru in Japan"). A B [japán játékok nem beszámítanak] PS2-s stílus közül a Never Ending Tomorrow a legutolsó a sorban, mely alig 2 hónappal a Gundam Vs. Zeta Gundam [2. adatlap teszt részéről a 85. Konzolban] megjelenése után jött ki külföldre. A két játék sok ponton hasonlít egymásra, hiszen itt is több (kettő) különálló sztorimódort játszhatnak végig, a küldetéseken megint ellenséges mehek ellen harcolunk földi bázis-



kon, idegen bolygókon, vagy a világűrben, és megjelenése is majdnem ugyanolyan impozáns. A teljesen egyedi irányítás elajándékos azonban idősebb lelt, de hála az automatizált célzó rendszernek, nem teljesen hozzáférhetetlen. Pozitívum, hogy a küldetések maguk jellegű rajongás átvételét filmetekhez hasonlítják, ám hiányzott a hatalmas mehek gyűjtemény. Tetszett viszont, hogy igaz a kultúrákhoz valószínűsítés feljuttatásuk (tovább, és itt végre maga is harcos lephal színtelre elhár. Ha egy fokkal el is maradt játékműben a Gundam Vs. Zeta Gundam mögött, és továbbra is kisűt egyhangúknak tartom (ha egy átlagos játékos szemével tekintem), a rajongók számára azonban mégis igazi kincs.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5 pont

HELLO KITTY! POLARIS BEACH

Tavaly októberben [87. Konzol] már beszámoltunk nektek Beatrix közreműködésével a jelenlegi konzolgeneráció egyetlen Hello Kitty képviselőjéről. A Roller Rescue által egy rendkívül aranyos jól irányítható platformjátékot ismerhettünk meg, ahol a robotok által megszűlt bolygón kell kiszabadítani a görkös cicaméka barátait. A játékművet egyszerűbb, jól ismert elemeket sorozatok fel, mint az ellenség puffogtatása, érmék gyűjtögetése, ugratás, és kisebb logikai feladatok megoldása, mégis olyan egyszerűbb kereset házas helyszínek, melyek nagyszerűen passzolnak Hello Kitty aranyos világhoz. Am a közepes értekelés ellenére sem nevezném igénytelennek, vagy összecsapottnak a játékot, sőt



el is nyerte a tetszésemet, de nem mehetek el a stílus két hatalmas hibájára mellé, mégpedig hogy nagyon könnyű, és rendkívül rövid. Szerencsére ezt kompenzálva számos megnyitható videó, szereplő és kosztümöket gyűjthetünk össze. Akárhogyan is, én mindenképpen csak 10-12 éves kor alatt ajánlanám első sorban. És ha már a videójátékokra ítélek ártatlan lelkű gyermekeknek, szíriemem legkisebb azt inkább ilyen aranyos játékokkal, mint a Hello Kitty. Megdöbbentve hallgattam egyszer egy 11 éves kislányt, amint mesélte, hogy már végigjátszotta a San Andreas-t...



MÁS VERZIÓ: X, GC

5 pont

EVERYBODY'S GOLF

Megmondom őszintén, hogy egy-két minijátékot (pl. a DC-s Sports Jam) leszámítva az első igazi komolyabb találkozásom golfjátékkal a 2006-os Tiger Woods volt az októberi Konzolban, melyet egyértelműen napjaink legprofibb golfszimulátorának tartanak. Léteték azonban egy komoly konkurens sorozat is. A Sony Hot Shots Golf szériája már '97 óta sikeresen fut az egyes számú PS óta, és nem sokkal maradt el az EA-s vetélytársa mögött. Nem tudom pontosan, hogy a sorozatnak hány tagja jutott el kicsiny hazánkba, de akárcsak a jelenlegi közzétett PSP címek közé tartozó Hot Shots Golf: Open Tee (szeptemberi Konzol), úgy a sorozat PS2-n megjelent legújabb tagja is egyszerűen csak az Everybody's Golf címet kapta nálunk. Maga a játék óvodásan mangás körítését senkit is le-



veszzen meg, ugyanis a game sem a fizikájában, sem az irányításban, sem pedig a grafikában nem marad alul, vagy legalábbis nem sokkal marad el a Tiger Woods 2006-hoz képest, még ha ott nekem személy szerint jobban be is jött az analóg karral való lendítés. De persze itteni precízebb ütőerő szabályozásnak is megvan a maga előnye. Játékműbenem tehát alig van különbség a két sorozat között, csak amíg az Everybody's Golf az aranyos játékosabb körítésével próbál hűdítani, addig a Tiger Woods megmarad hivatalos licenccel szimulátorának, no meg tartalmaz még is többet nyújt a játékműdok számára illetően.



MÁS VERZIÓ: PSP

8 pont

TOTAL OVERDOSE

A tavalyi év vége akciójátékainak egyik legkellemesebb meglepetése egyértelműen a Total Overdose volt számomra. Semmilyen komolyabb egyedi ötlettel nem rukkolt elő, eheylett jól bevált elemeket lapkodott össze nagyobb címekről, a recept pedig nagyszerűen működött. Egy alapvetően GTA jellegű stílus volt szerencsénk, mely nem feltétlenül a szabad garázdálkodással, hanem pónos hangulattal és remekül játszott küldetéseivel laptá be magát a szívembe. Irányításra írtta Max Payne, karakterre pedig teljesen Serious Sam, és még további címek is eszembe jutottak a tesztelés során. Sajnos a PS2 analóg karralval egy fokkal nehezebb a célzás, és városi autókázás során is látszik, hogy valamivel jobb az X-es verzió,



azonban lényegi különbség nincsen, így most is ugyanúgy érvényes a két oldalas pozitív kritikám az Xbox verzióról a 87. Konzolban. A Total Overdose mindenképpen a hangulatával, és laza könnyed játékműbenem érvényesül, még akkor is, ha koránt sem olyan tartalmas és nagyszabású, mint a San Andreas. Am véleményem szerint simán különbözik annyira egymástól a két játék stílusa és hangulata, hogy békésen megférjenek a polcon egy-más mellett.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: X

8 pont

DNA INTEGRATED CYBERNETIC ENTERPRISES

[illegible]

És volna hát a jóték, amely egyszerűsége miatt valahogy mindig töltő táj kinézetét adná volna önmagával. Tudják, hogy én amúgy is csillagos mániás vagyok, és itt végre megkaptam, amit kerestem. A gépekben, az ellenségeimben, de még a lakóházaim falainak porszóróinak ott figyeltek az efféle, amiól a jóték úgy kelemes a szemnek. Nem érezni úgy, mint általában, hogy kortarpontból készült és vízestekkel festett figurákat látok, hanem inkább fém és műanyag hatást kelt a dolgot. Nekem nagyon bejött, csak kár, hogy így ilyen ebebanga jötték pazarolták el, amikor az azért többre hivatott. Ho ismered a sorozatot bí-ba-bla-bla...

A screenshot from a video game showing a green, bipedal dinosaur-like creature in a dark, industrial environment. The creature is standing on a metallic floor, and there are various mechanical structures and pipes in the background. The image is somewhat blurry and has a low-resolution, pixelated appearance.

a sorozatot ismerő

8. bagy. — Nekik is. Dittamas. Jesz...

3 pont

Dzson

Keresd a **ZOO** játékokat az

Digital Publishing

576 KByte üzletekben...

NINTENDO DS.



Ford Racing 3



Ed, Edd n Eddy



Big Game Hunter 2005

NINTENDO DS.



Big Mutha Truckers

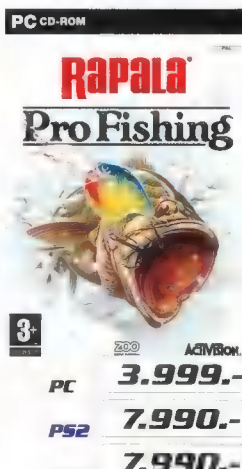
... vagy a **www.576.hu** oldalon!



Big Game Hunter 2005



American Chopper



Rapala Pro Fishing



Dangerous Hunts

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg
az 576 Konzol korábbi számait.
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók
valamennyi **576 KByte** boltokban
vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet,
pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
<http://www.576.hu/kiadvany>
(a megrendelt újságokat a DHL
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

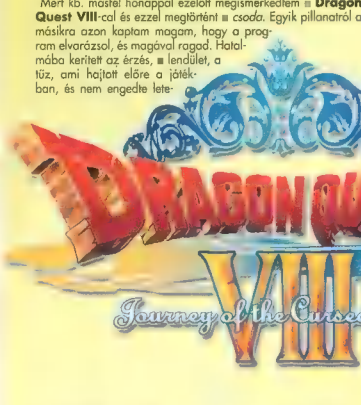
Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk: 1998/02;
1998/09; 1998/10; 1998/11;
1998/12; 1999/01; 1999/05;
1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása
esetén érvényes, az 1998-2003-ig
megjelent újságokat külön már nem
árusítjuk!

Néhány hónappal ezelőtt egy olvasó a fórumunkon megkérdezte tőlem, hogy melyik a kedvenc RPG-m PS2-re. Ahogy eldöntöttem a kérdést pár percra gondolkodni estem. Végigzongoráztam a fejemben a kedvenc címeket és rájöttem, hogy valamennyi általam szerettél anyag bizony SNES-re vagy PS1-re jött ki, tehát hiánylehetnekné lenné, de a PS2 eddigi majdnem 5 éves történetében, nem volt olyan RPG játék, amit olyan elszánással, akkora lendülettel, és olyan lelkesedéssel nyomtam tovább, mint a 16 és 32 bites időkben. Voltak címek, amiket nagyon szerettem, voltak, aminek már éreztem is, hogy kétfelőlabbni a tüz, de belábamás után azonnal elfogyott az oxigén és ott álltam kint üresen, csaldobban, talán az is mondhatom, kiegve. Ez azért egy igencsak depresszióhoz közeli állapot – aki már egyszer megtapasztalta, az tudja, milyen rossz a dolog. Folyamatosan keresed „A játékok”, próbálod ki hónapról-hópra a stufákat, de csak nem jön az érzés, amit régén egy Breath of Fire 2-nél, FFVII-nél, Suikoden 2-nél, Chrono Cross-nál vagy Xenogears-nél (de mindenki behelyettesítse ide egy tetszőleges címet) érezte. Az üresség, ami ilyenkor kelekezik lábrahat, mintha a gyerekkorod volna meg hírtelen. Azra gondolom, talán mégis kétféle, de ezúttal feljaktam a gépreme vagy 1000 darab SNES ROM-ot és elkezdtem játszani azokkal a játékokkal, köztük olyanokkal is, amiket akkoriban nem próbáltam. Ekkor rájöttem, talán mégsem velem van a baj, talán lehet, hogy valóban jabbak voltak 10-15 évvel ezelőtti a játékok. Nem tudom az okot, a miert, csak hogy PS2-re, meg úgy általában erre a mostani generációra sajnos nem találom meg azt a programot, amit **ugyanazt** az érzést adhat, amit anno 8, 16 vagy 32 biten. Ilyen játék nem született számomra. Eddig!

VARÁZSLAT

Mert ki, másfél hónappal ezelőtti megismerkedtem a **Dragon Quest VIII**-al és ezzel megtörtént a csoda. Egyik pillanattól a másikkra azon kapom magam, hogy a program elvárás, és magával ragad. Hatalmába kerültem az érzés, a lendület, a tüz, ami hajlalt előre a játékokban, és nem engedte lete-



temni velem. Ismeritek ugye a tüneteket? Megfeledezkel mindenről, reggel/beszédes a játékok, s mire letezés, azt vesszéd észre, hogy beesteledett. Aztán átjél nem tudsz aludni, mert arra gondolsz, hogy másnap mikor újra neki állsz, akkor merre fogsz járni és milyen kalandokba leszel részad. De még a furdakodás, a buszban vagy bárhol máshol sem tudsz szabadulni tőle, mert hírtelen azon kapod magad, hogy akaratlanul is a játék jellegzetes zenéit daldogatsz, mivel – jelekbelet ott zokolnak a dallamok. De talán a legtipikusabb, mikor felismerem minden labirintus minden egyes négyzetcentiméterét átkutatsz, hogy megjelölj mondiók egy korszak, ami majd 2 ponttal növeli az erődöt, hátazra 1 HP-vel többet tudsz sebezni, és használatával abban bízl, hátha ezúttal jobban eltalálsz az ellenfelekre.

Ez történt tehát velem. A Dragon Quest VIII visszahozta azt, amit már azt hittem elvesztettem. Segítségével sikerült átélnem, amit hét évvel ezelőtti a Final Fantasy VII alatt, és ez örösi nagy szőlő. De a legjobb, hogy visszakölözött belém a hit, hogy igenis lehet még olyan RPG-t alkotni, ami felveszi a versenyt a régi etalonokkal.

A TITOK

Mi a titka a Dragon Quest Vill-nak? Mi az, ami miatt ez a játék több mint a többi? A kérdés már engem is foglalkoztat, hettek őt. A válasz bizonyítottan, kicsit felek is töle, hogy azt tudom-e nektek adni, úgyhogy ti is átérzettek „a papir loldalon”, am én.

Először is, ide is le kell írnom három személti ember nevét, amit már megfetttem a DQ korábbi részéről is összefoglaltam. Az első a producer Yui Horii, a másik a rajzoló Akira Toriyama, míg a harmadik a zeneszerző Koichi Sugiyama neve. Ők hárman készítették ezt a részt is, mint korábban valamennyit. Összintén, mondjak nekem még egy olyan sorozatot, amit ugyanaz a csapat rak össze immár 20 éve? Nincs ilyen. És az egy örösi fejtörény! 20 év tapasztalata és tudása van benne a játékokban. És tudjátok mi a legérdekesebb? A DQVIII-ban semmi olyan eget rengő újdosás

nincs, amit a sorozat más darabjaiban, vagy más RPG-kben nem látnánk viszont. Azonban a már megélvő és bevett elemeket és klišéket olyan brilliánsan illesztették össze az Énre emberek, annyira tudták, hogy mit milyen mennyiségben és milyen mértékben kell adni, hogy az lenyűgöző! A DQVIII mentes az erőtelti álételektől és a kilényváltást dalgoltak. Egy kellemes és nyugadt hangulatú anyagot kapunk, amivel felhíttelen lehet szórakozni, az első perctől kezdve. A másik örösi pozitívum a szememben, hogy Yui Horinak volt bátorsága megtartani olyan elemeket, amik a NES-es részek óta jelen vannak. Ezzel elérte, hogy gyakorlatilag a játékok világát ugyanazt a hangulatot adja, mint a korábbi részek, vagy bármelyik NES-es vagy SNES-es RPG. Hogy talán a legklasszikusabb példát említem meg, csak a templomokban lehet menteni, és ott tudsz felismazsonni karaktereket, valamint nézheted meg mennyi EXP kell a szintlépéshez. (Természetesen a pont minden mentés után meg kell kérdeni, hogy akorad-e folytatni a játékok.)

De elhíttethem a harcot is. Nincs túlbonyolító, megvalóztató, egy a egyben ugyanaz, mint a 1986-os első részben! Kiszózt az a játék, hogy egyszerű, de szép menüben, mint emberbe-írt vágóhajók egy parancsol. Szimpla köröknéti csata. Az egyetlen különbség a korábbi epizódokhoz képest, hogy a szörnyekkel által szíttal saját saját emberrel a harcban.

Vagy ott van a fejlesztési rendszer, ami szintén egyszerűsége hódít. Szintlépésnél csop pontokat, azokat elszóztogatt, fejlesztve azt a egygyverlőgatos és egyéb képességet, amire épp szükség van. Egyszerűsége ellenére mégis rengeteg lehetőséget ad ez a rendszer, hisz nem mindegy, hogy melyik legyvert használjuk. Lesznek, akik nem fogják megérteni, hogy miért olyan jó ez a sok „archaisus”, ma már a felületet szemléző szövegbe olvashatók taládog. Mások viszont, közülük én is, pont ezek miatt az elemek mi-

róságokról még nem is szóltam, mint az égen repülő gomolyfelhők, vagy a széleiben hajladozó fák, esetleg a széles mezőken repülő pillangók. Minden 3D-s, niceanak laplók, lapanszerek és lapterepítők, a házakban még a legapróbb szék vagy falra akasztott ruha is 3D-ben van kidolgozva, sőt az animációkban még javították is a japán verzióhoz képest. Mindamellett a harc közbeni effektek és az ávézteli jelenetek is gyönyörűek, sokszor olyan érzésem volt, hogy egy rajzfilmet nézek.

A legjobb, hogy a 3D ellenére sikerült megtartani a régi DQ-ra jellemző stílust, gondolkodt itt a főleg a városokra, ami tényleg olyanok, mint a VI. vagy a VII. (vagy a korábbi) részekben. Meg is fogalmaztam bennem, hogy igazából nem is technikai dolog, mint kiváló a grafika, hanem a látvány, azaz a grafika! Hínyezak összehátas miatt, illetve amilyen próbá módan ávézték a régi stílust a mai legmodernebb grafikával. Mindennél többet mond, hogy annakidején mikor megjelent a PS2, én ilyeneknél többet mond, hogy annakidején volt, hogy ennyi évet kellett rá várni, de most megtörtént. Csak gratulálni lehet a designernek, azaz a Level 5-nek (ők hozták össze a Dark Cloud 2-t is), mert művészi szintet értek el, bizonyítva, hogy lehet ezt a fránya gépet jól programozni és a legjobb az egészben, hogy a DQVIII gyakorlatilag 2004-ben készült, amikor az évek a végén adták ki Japánban, azaz másfél évvel Úgyhogy mostantól kezdve ha azt hallod valakitől, hogy PS2 gyenge hardver, biztos lehets benne, hogy az illető egyszerűen sültbald.

AZ ELÁTKOZOTT KIRÁLY

A vizuális gyönyörűség után térjünk rá kicsit a történetre, mert hát mégis csak az minden RPG legfontosabb része. Mielőtt ismertetnem az előzményeket talán jó ha szövegek, hogy elég nehéz így írni erről, hogy apróbb spoilerekkel meg ne eresszek, mondjuk sem-



att érezhetjük úgy, mintha 8 vagy 16 bites RPG-vel nyomulnánk és ez egy hallozozott jó érzés! Van azonban egy lányes és fontos különbség, ami miatt egyáltalán nem nevezhetjük NES, vagy SNES színvonalúnak a játékokat. Ez pedig a grafika.

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

Bizony a grafika, ami maximálisan kifacsira a PS2-ből az utolsó szuszit is. Minijórt az első dolog, ami megfogja az embert az Akira Toriyama karaktereket végzett munkája. Nagyszerű elshodok szagolást kapunk, természetesen némi Dragon Ball-os utánerzés (ha kifejtődött, érdemes kipróbálni a főhás maximális tenziont), egy egy szuper sajnos, csak részszines). De nem csak a karakterek csodások, s környezeti is lenyűgöző! Adódak pillanatok, amikor nem hittem a szememnek. Ilyen volt, mikor az első órákban barongoltam a világterületet. A városokat ugyanis nem lineáris útvonalok kötik össze, hanem szabadon bolyonghatsz, gyakorlatilag bárhol! Bármít állsz, ahhoz oda lehet menni, így az egész világot fel tudod fedezni. És fel is kell, mert minden egyes zúg, meredély, völgy, esetleg rejthet meglepetéseket!

A látványra visszatérve azonban, soha nem fogom elfelejteni, amikor felmászom egy kis dombra és lepillantom. Néhány száz méterrel odább megittam a tengerpartot, ahol csendesen hullámozt a víz. Lementem oda, sétálom kicsit a vízben, majd egy hírtelen öltölet vezérele felmászom egy nagyobb hegyre. Innen az élen éleztem – nyílt óceán fele, jobbra megállapítva egy várost. Közben észrevettem, hogy lassan méltóságteljesen mozog a Nap, kényelmesen közelíve a vízfelhőre! Lassan az egész táj narancsos színezetűt öltött, én pedig álltam a hegyen és néztem, ahogy szépen lassan a Nap belebukik az óceánba. Közben egy szöketbe állt, a város félre kigyulladt, majd tölem jobbra feljött a Hold! Ekkor látott szíjjal lenéztem a névem alá, hogy megbizonyosodjak, tényleg a PS2-om produkálja-e ezt a látványt. Ehhez hasonlóan ugyanis utoljára a Shenmue 1-2-ben láttam. És akkor az olyan ap-



mi igazán lényegesről nem lesz szó csak az alapokról. Mégis, aki semmire sem kíváncsi, az ugorjon egy bekezdést.

A Dragon Quest VIII egy ánóli történet, nincs semmi köze az előző részekhez néhány apróságát leszámítva (ilyen, hogy mindegyik részben nagyon hasonló a világkép). A sztori egy Tradión nevű királyságban veszi kezdetét. Evszázadokkal ezelőtől egy különleges varázsból rejtette ide, amit más Tróde király öríz. Egy napon azonban egy gonosz, lázadó udvari bolondnak átkosán alak, Dhaulmagus támadja meg a kastélyt, hogy megszeresse a bolot, így névelve erejét. Tróde és szerettét lány Medea megpróbálják megakadályozni, hogy Dhaulmagus sikerrel járjon, de kudarcot vallanak. Miután Dhaulmagus megkaparintja, amit akart, hamar kiderül egyelőre ő sem tudja kontrollálni a bol erejét, ami így elszabadul, és lerombolja a kastélyt. A benne lakókat pedig átváltoztatja, majd más álomba szenderíti. Tróde és Medea megúszta annyival, hogy Dhaulmagus és a bol az előbbi egy zöldszínű, szörnyeszerű maradvány, utóbbit egy lóvá változtatja. Egyetlen egy személy van csak, aki karcolás nélkül átvészeli a történetet, a jóték főhőse (nevet is te adsz neki), aki a kastélyban szolgált, mint a király egyik katonája – hogy hogyan menekült meg, az nem derül ki. Mivel Tróde és Medea vissza akarja nyerni emberi alakját, ezért hősünk segítségével (aki továbbra is hűen szolgálja a királyt) a gonosz varázsló után erednek. Alig kezdik meg kalandjukat, amikor egy bandita, név szerint Yangus állja útjukat. Az elkerülhetetlen összecsapás végül egy bálsámmal végződik, ennek eredményeképpen a főhősünk megmenti Yangus életét. Hátulról a marcona fickó csatlakozik a csapatához, és hűségese szolgálónak kezd a főhőst. Később kalandjaik során még hozzájuk csapódik Jessica, majd Angela is, akiknek mind-mind komoly leszámolnivalójuk van Dhaulmagusra. A varázsló városról városra halad, mi pedig elképesztő kalandok közepette követjük, és közben lassan rájövünk, mi is a valódi célja ezzel a hosszú uttal.

Összességében a története egy rossz szavunk sem lehet. Egy-mával ragadó fantasy sztorit élvezhetünk végig, mely kapcsán több dolog is lehetsz. Először is nem tudom, ki hogy van vele, de én már nagyon vágytam egy kellemes, tiszta fantasy-re, mivel kicsit megcsömöröttem a sok sci-fi és cyberpunk sztoritól, ami az utóbbi években előzött minket. Kellett már egy ilyen játék. És nehogy ennek kapcsán azt gondolja bologna módon bárki is, hogy a sztori pyrrha vagy gyérkes lenne. A fantasy nem egyetlen a kalandosság és a gyerekeséggel, mint buta módon állítják néhányan, sokkal inkább a felhőtlen szórakozással. Aki végigjátssza a játékot, annak fantasztikus fordulatokban és meglepetésekben lesz része. Kezdetben elég szokásosnak tűnik az egész, hisz időzünk egy mágius, aki gonosz dolgokat művel, illetve már ugye sokat láttunk. De aztán Jellenző a anyagra, hogy nagyon lassan és fokozatosan adagolja a történetet, azaz szépen, lépésről lépésre fog kímélni, lépélni a cselekmény. Mesteri a fokozás, mindig csak kis darabok, jók, szíves kapkodástól, a dramaturgia tökéletes. A komolyabb fordulatokra akár 30-40 órát is kell várunk. A végére – sőt már hamarabb is – rá fogunk jönni, hogy igazán epikus mesét kaptunk.

Ha a már a történetről esett szó, nem mehetünk el szó nélkül a szereplők mellett, mivel a gárda nagyszerű. Mindegyikük emberközi, és ennek hála nagyszerűen bele tudjuk élni magunkat a helyzetükbe. Itt jegyeznem meg a program másik erősségét, a humort. Noha elképesztően kagocgató jelenetekben lesz résznünk, legfőbb csak számokra bízva, akik foglalkoznak az anime-s poénokra. Ehhez nem kis mértékben hozzájárul, hogy megtartották a parbeszédet alatt a tipikus mangás érzelemnyilvánító jeleket (felkiáltó-vagy kérdőjel), ami a cel-shaded animációkkal együtt remek hatást tud elérni (azok a fejek, amiket vágni tudunk!). De hát ebben sincs semmi meglepő, hisz ha animációján, mikor teszem azt az FFVI-ban Kelto felkiáltójával a feje felett el-

kezdett ráhagyni, rögtön kinyílt a bicska a zsebünkben, pedig az egész csak pár pixelből állt. Gondolhatjátok akkor itt, a DQVIII gyönyörű grafikájával milyen jelenetek megirására voltak képesek! COR BUMEY! :D

EGY TARTALMAS UTAZÁS

De nekem a történet, hanem annak hosszúsága és maga a tartalom is a legjobb közre repíti az anyagot. A DQ sorozat mindig is rendkívül hosszúra jelentett szórakozást, elég csak a VII. részt megnézni. Nincs ez másképp itt sem. Ha **kényelmesen** akarsz rajta végig menni, akkor kb. 90-100 óra alatt lehet vele végezni. És itt a hangsúly a kényelmes szón lényeges! A Dragon Quest VIII ugyanis **nehéz** játék! Csak épp annyira, mint a régi részek, vagy más SNES-es RPG-k. A profik tudják mit jelent ez. Azt, hogy ha nem állsz egy megfélemlítési szinten és nem vagy bírtékban az épp időhúzóan legfeljebb uccolnak (amik igen drágák), akkor **lehetetlen** legyőzni a komolyabb elleneségeket.

Az a helyzet, hogy az utóbbi években elkényelmesedtem. Túl könnyűek mostanában a játékok, ami egy ilyen régi világú anyagnál tünik csak fel az embernek. Itt bizony fejleszteni kell, sokszor hosszú órákon keresztül, de ha még emlékszel a 16 bites időkre, akkor ez nem fog meglepetésként érn. Ha nem állsz le a jobb helyeken tünegolni, akkor kénytelened lesz vándorolni. Édesem így hozzájárul is már rögtön a legelején kb. kétféle, vagy több órát harcolni. En ezt tettem és pld. az első főelleneséget kb. 3-4 órából (magas tensionnel) megöltm, holott az elején halálra szívtam. Még szerencse, hogy van egy módszer, ami viszont ezeket a hosszú órákat tartó harcokat tartalommal tölti meg. A tékép órási, és rengeteg elszórt cuccot találhatunk rajta, van mód az időtöltésre, illetve a jórakálásra. Mikor egy új helyre ke-





rülts, kulass át minden egyes zugot (ez mindig eltart egy darabig), így harcolni is fogsz eleget, ezzel hosszútávon a fejlettségeddel sem lesz baj. Ha zárt ládat találsz, akkor érdemes lejegyezni a helyét, mert annyi elsőzött cucc van a játékokban, hogy azt nehéz észben tartani. Később mikor kapsz világítékot, már könnyebb dolgod lesz.

rő kaszínóban lehet nyomni. Lényeg a lényeg, hasonlóan, mint a FFVII-ben, sokszor órákra megállhatunk a főtérnemen, csak gyűjtögetés és a mellékutak megoldása végett. Arról nem is beszélve, hogy gyakran nem azt vizsgálhatod a már bejárt városokba, és mindenkit kikérdezi újra, mert több meglepetés is érhet minket. Rádásul a napszakváltás miatt minden város másképp fest éjszaka és nappal, így mindent kétszer érdemes bejárni, ha maximálisan vagy. Utóbbi esetben figyelni kell nagyon, mert gyakran rébuszokban beszél a játékok. És persze nem felekezz meg a kutak megvizsgálásáról sem. -)

Talán ebből is látszik, hogy a DQVIII már csak tartalomssága miatt is a legnagyobb RPG-khez mérhető!

A SZFÉRAK MUZSIKÁJA

Egy fontos, ha nem a legfontosabb hangulati elemről még nem esett szó, nevezetesen a zenéről. Ennek kapcsán szólnom kell a japán és angol verziók közötti változásokról (erre már utaltam az animációk kapcsán).

Ritka, hogy egy RPG angol változata jobb legyen a japánnál, de ez most megtörtént. Ezért kellett ugyanis várni több mint egy évet erre a verzióra.

Először is újraalkották a menüt, mind a harcokét, mind a főmenüt. Előbbi megőrizte eredeti jellegét, csak keves ábrnyalattal kapott,

híti meg majd Yangust, aki olyan brit szlenget nyomtat végig, mint ha nem is ezen a nyelven beszélne. -)

A másik lényeges változás a zenéket érinti, mivel a japán változat teljes zenei anyagát felújították! Ez azt jelenti, hogy valamennyi szám – a szintlépést kísérő dallamot leszámítva! – teljes szimfonikus hangszereléssel kapott, meghozta a Tokió Metropolitan Symphony Orchestra előadásában (Japánban ez csak külön CD-n jelent meg). A nagyzeneren jelleg miatt a muzsika csodálatos, főleg akkor, ha egy komolyabb hangrendszeren hűdölve az. A számok egyszerűen meghatalatlanok, néhány óra játék után kiörlhetetlenül benne maradnak a fejedben, így talán mondanom sem kell, mennyire hangulatalkotó hatások. Egyébként, akik is mentek a régiabeli részeket, több ismerős dallamot fognak majd azonosítani.

Összegezve a változtatásokat elmondható, hogy nagyon jól sikerült, mivel hozzáadnak a zenéknek – nem is akármennyit – és nem elvesznek a hangulattól. Nyugodtan példát lehet venni innen!t kezdve a DQVIII-ról, mert így ki kihasználja az angol változat elkészítése fordított időt.

Idé kapcsolódik, hogy először a sorozat történetében lesz PAL-os megjelenés, meghozza az átlátsz. Sajnos úgy néz ki, hogy a címről lehangylik a számotás, az cím csak Dragon Quest: Journey of the Cursed King címmel fog jönni (bár van még egy kis bizonytalanság ebben). Viszont még több nyelvre lefordítják, a



ルは じぞくから いかすちを せた!



デンデン魔Fに 264の ゲーム デンデン魔Fを なおした!



Ahogy az elvárható volt, a melléküldetésekből sincs hiány. Itt mindjárt a minden részben visszatérő dologra, a Monster Arenára utalnék, ahova származékot gyűjthetsz, majd bajnokságokon indítható őket. De ezenkívül rengeteg dolog lehet gyűjtőgémi (Monster Coin, Mini Medd) és persze lesznek opcionálisan leigazószt, bíka ellenfelek is. A kisárlelteni vasyók tudnak majd szerzeni recepteket, ami segítségével tárgyakat gyárhatsz egy útsben (Alchemy Pot). Ez is nagyon jó szórakozás, áráig lehet vele ügyeskedni és keresgélmi (ajánlom a könyvespolcokat). Aztán ott vannak még az aljátékok, amikből a mindegyik részben visszatér-

illetve a karakterek ikonja is megjelentek a képernyő tetején. A főmenü viszont jelentős átalakításon esett át. A japán változat egy szerző, az előző részeket idéző átlátszó változatát egy modern, és nagyon desingosa darabba cserélték le. Nekem nagyon tetszett, mert átlátható és jól kezelhető volt, mégis XXI. századi.

A másik változás, és itt rátehetünk az audióra, a szinkront. pontasabban annak megjelenését érinti. A japán verzióban nem volt a szereplők hangja, itt viszont a történetben fontosabb párbeszédet eseten mindenkin van! Meghózzá király minőségű! Mivel a szinkron rendkívül mértékben meghatározza egy játék hangulatát, így most különösen fontos volt, hogy jól sikerüljön. Nem véletlen, hogy személyesen Yuji Horii felügyelte alatt zajlott a munka, és nem is lett akármilyen. Neves brit szinkron színeszetek kérték fel, akik tökéletesen oldották meg a feladatot. Mindegyik szereplő tökéletes hangot kapott, melyek által jobban kiömbörcöl a karakterek jellege és személyisége. A kedvencem am oriszoltraktus stílusú Trade és szlenget Yangust volt, am a hangjuk fantasztikus! Persze arra is figyeltek, hogy ha már brit akcentussal beszél mindenki, akkor a fordítás is a brit grammatikai szabályokat kövesse, és ne amerikai. Azzal senki ne csodálkozzon, hogy itt az Armor az Armour, de említhetném a szlenget is, ami szintén brit. Aki nem beszéli felülőkat az angolt, néhány helyen nevezet ár-

szinkront mondjuk nem hiszem. Fontos, hogy én most amerikai változatot teszteltem, amihéz FFVII demót adott ajándékkal!

VÉGSŐ

Igazából még sok mindent lehetne erről a játékról mesélni. Érzéseket, hangulatokat, olyan dolgokat, amik nem közben fogalmazódtak meg a fejemben. Nem teszem, és nemcsak azért, mert elfogyott a hely. Azért nem, mert biztos vagyok benne, hogy ti is ezeket fogjátok gondolni és érezni, azért nem szeretném elvenni a felleldező és felismerési örömet.

Különösebben értékelnem nem kell, az eddig leírtakat tudnám megismételni. Talán csak annyit még, hogy nagyon örülök, mert úgy érzem, végre megízleltem PS2-re az a játék, amire úgy gondoltam, és amiről úgy beszéltem, mint a GameCube tulajok. Zeldáról, vagy a régi Dreamcast rajongók a Shenmue 1-2-ről. Nem azt mondom, hogy lehetetlen lenne belekérni a szószálhagytakat mindig találnak valami aprinyavulót, de az biztos, hogy számomra ennél nagyobb élményt – legalábbis PS2-n – még nem adott!

Veres Mikl



DRAGON QUEST VIII
JOURNEY OF THE CURSED KING

SQUARE ENIX / LEVEL 5

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	kiuáó
játszhatóság:	kiuáó
szárazhatóság:	kiuáó
zene / hang:	kiuáó
hangulat:	kiuáó

I dátékos
memóriakárta 8mb (178KB)
analog transzitu (dual shock)

✓ évek óta a legjobb rpg
x mindenbe bele lehet kötni, ebbe is

10 pont

MARTIN BEZESZLI!

Nálam úgy néz ki, hogy Final 6, Final 7, és Dragon Quest 8 RPG Top 3, minden összevagy. Ez elég indok a vásárlásra?

JÓK A MAJMOK!

APE ESCAPE 3



A tavalyi év végén megjelent Ape Escape játék, a Pumped and Primed szaktízt a hagyományokkal és a sorozat előző részeivel szemben a megszokott mázslós-ügességi stílus helyett inkább a többjátékos összecsapásokra fektetett a hangsúlyt, némileg csaldósd okozta ezáltal azoknak a játékosoknak, akik a szokásos majomfogdosóra számítottak. Az Ape Escape harmas sorozatszámát ellátott darabja azonban visszatért a gyökerekhez, visszatért a jól kilaposított ösvényre, és azok a gamerek, akik megszerették ezt az aranyos, jópofa, humoros sorozatot, ellágedetlen konstálthajlák, hogy ismét jó néhány napra elmerülhettek a majomfogdosás rejtelmeiben, velem az élen.

A sorozatnál talán még annyi érdemes tudni – és ez főleg azoknak lehet érdekes, akik csak menet közben kapcsolódtak be a konzolozdába –, hogy a széria meg az akkor megjelent PlayStation 2-n kezdődött, és a játékot kifejezetten az akkor megjelent Dual Shock analóg kontrollerekkel íródott, mivel az irányítás az akkor még újdonságnak számító analóg karokhoz volt illeszkedve. Digitális irányítással például el sem indult a játék, amit mondjuk egy elég undorító marketingfogásnak tartottam már akkor is, de van, pénz beszél. A sorozatnak egyébként elég nagy rajongótábor van Japánban – ott például megjelent időközben még két plusz játék is a témában, ami angol nyelvtérletre sosem jutott el, és már valószínűleg nem is fog –, és bár mindig megfogadom, hogy utójának, hogy vajon a játék indította-e el a fajta „majomőrületet”, vagy már egy meglevő franchise lett anno megjelentekébe, azt mind a mai napig nem tettem meg. Legutóbb egyébként a Metal Gear Solid 3-ban találkoztunk a Ape Escape majomjával – az egyik mini-játékban vadászhatunk rájuk, és mivel a két játék közötti kapcsolat egyre mélyülni látszik, az Ape Escape 3-ban egy teljesen korrekt Metal Gear Solid aljátéka is találunk, de erről majd később...

Mint azt már a sorozat rajongói megszokhatták, a sztoriban a főgedra ismétellen csak Spectre lesz, aki ezúttal néhány műholdat foglaltatva, a saját kábel TV-s műsorait sokkolja és változtatja saját rabizalagya az embereket. Sajnos az előző részekben megismert fészereket is a TV műsorok áldozataivá váltak, így most új (legalábbis összesen) egy új, mivel az elmúlt két évben nem nagyon vettem elő az Ape Escape 2-t, így csak halovány emlékeim vannak, ami a figurákat illeti) szerepeket kaphatnak a játékokban, Yumi-t és Kei-t, akik közül rögtön a

kezdés után választanunk kell majd. Spectre egyébként egy Dupla paradicsom nevű tervet dolgozik, ami, mint az a játék végén kiderül, a föld kettészélesztéséről szól. Ezúttal egy plusz főgonosz is csatlakozik hozzá, Dr. Tomoki, akiről végül kiderül, hogy egyáltalán nem is gonosz, csak őt is irányítás alatt tartotta a kis gnóm Spectre – egy speciális sisakjával, amivel a majmoknak is uralkodik – és a játék végén a doki végül fel is áldozza magát, hogy a Föld és Héisek is megmeneküljenek. Na, de ennyi a történetről, összesen minden pont láttam.

A játék hozzátévelesen húsz pályából áll, plusz külön szinteket kaptak a főelleneségek is, tehát összesen valamivel több, mint huszonöt szintet kell megmunkálni átküzdeni, hogy lassuk a befejező animot, ami nem rossz arány, főleg ha azt vesszük alapul, hogy a vége felé lesznek olyan pályák, amik akár háromnegyed arányú szórakozást is biztosítanak számunkra. Persze a játék elég lightosan indul, hiszen az elején még alig birtokunk néhány alap felszerelési tárgyat, és majd menet közben kapunk meg a hasznosabbnál-hasznosabb használati eszközöket, épp ezért az első néhány pálya csak bemelegítés és egyben felkészít minket a későbbi húzósból megpróbáltatásokra.

Mivel a játék a filmes világot vette táplálójul, a pályák is ehhez mérten lettek kialakítva, persze a szokásokhoz hűen kicsit másmórra elterelve. A horror pályát például „Hétfő 16 – Rémdóm az Ape utcában”-ra keresztelték, de ez csak egy példa a sok közül, hiszen lesz majd Gyűrűk Uras, spaghetti westernes, és Csillagok Háborúja pálya is, ahol végig az ismert muzsika lebűltött verziója kíséri kalandozásunkat, és miután átvégdünk egy csapattípus csillagarambóli (amiknek hatalmas banán van az irányítómunk helyén), jön a Holdcsillagig, még magával Darth Vaderrel is összehathatunk, persze majom formában. Kár, hogy az általam tetszett amerikai verzióban valami oknál fogva még a japán majomnevek maradtak benti, ezért sok poén – ügazon, hiszen a Uki-mon, meg Kukki-mon valószínűleg csak a japánul értő emberek számára hordoz magában humoros tartalmat. Remélem, az európai megjelenés ezt a hibát kiküszöbölék a készítő, mert így mi az öreg kontinens játékosai egy rakat potenciál essünk el.

A játékmenet nagyon befolyásoló újdonság, az először itt ebben a részen található Morph Gear elnevezésű kutyú, aminek segítségével különösen filmfészereplő hősökké alakulhatunk át. Persze ezeket a morphokat is folyamatosan adogató kopjuk kézhöz, hisz adalemezek formájában. Atalakuva speciális tulajdonságokra teszünk szert, nézzünk néhány fontosabbat. Majikus Ninja-ként futhatunk az erre kijelölt falrészekben, és a ninja kopányunkat használhatjuk egyfajta lebeghető ernyőként is, megfogva a kopányunk vele a széláramlatokat. Sárkány kung fu harcoként talán a legnépszerűsebb, hogy szét tudjuk verni a sárkányemlémmel ellátott falrészeket, ajtókat, kapukat, amik sokszor a továbbvezető utat jelentik. A Genie Danerre kapcsolva egy dinnit tudunk megidézni, akit a két analóg kar segítségével még majikus táncra is perditelünk, ezáltal előcsalogatva jó néhány majom a rejtekhelyekről, de



például vannak teleport edények is, amiket szintén csak a zsinór tud hozzádní. Ezeket kívül átváltozhatunk más westernfésé, illetve egy Power Rangers-szerű figurává is, ebben az állapotban például ugrás közben is tudunk lógni. Összességében elmondható, hogy mind a hat formában erősebbet sebzünk, ami kifejezetten jól jön a játék vége felé, amikor a sima ellenfelek és a majmok is extra erős fémpancélzatot kapnak. Átváltozni egyébként nem mindig lehet, csak amikor a zöld „magic” csikunk a maximumra van feltöltődve, és az átváltozás csak limitált ideig – fél percig – tart, bár ezt mindig szinten tarthatjuk a kis zöld kristályokkal, amik mind az ellenfelektől, mind pedig a barendzési tárgyakból kiüleghetők. Ez alól mondjuk kivétel az utolsó, heterid transzformáció, amikor egy hatalmas szupermajomná változhatunk, ebben – esetben ugyanis tíz percig tart a metamorfózis, igaz hogy az ehhez szükséges adatokkal csak a legvégső összecsapás megnyerésén után kapjuk meg, és igazából csak a majmok magunkhoz csalogtatására szolgál. Nem rossz poén a majmokosztím, aminek a háttérjén még a cipzár is látszik.

A Godiet rendszer maradt a régi, most is megkapjuk a már megszokott eszközkészletet, tehát lesz távirányítós kisautó, majomradarunk, elektromos ázsztékink, kézi rólunk, szuper hulladopp karikánk, csúszós, és elfogó hálók. A víz alatt ismét a kis motoros kutyá segít a haladásban (újradizájnolták a hálóvalat részét), illetve megint csónakázhatunk, és lesznek különféle robotok / lépegetők / tankok, amiket szintén irányításunk alá kell majd venni. Ujdonság, hogy több pályán is lesznek majd versenyautós részek, ahol a cél, hogy lemar-

tízzuk a többi autósodát, majd elképjük a sofőrjeiket. Viszont itt – mint sokszor a tengeralfutás részeit, illetve a játék ezen szokásában (kb. 80%-nál tartok), még nem kaptam meg a nagy mágnest sem, amivel anno kőntárgyakokat mozgathattunk, illetve ezeken meg is kapaszkodhattunk a mágnes segítségével, úgyhogy valószínű, hogy a mágnest kihagyták a játékból, amit egyébként nem is nagyon bántam. Ujdonság még, hogy bizonyos kamerákat mi is használhatunk, és rövid néhány másodperces kisléphetünk is leforgathatunk, amiket aztán újra is rendezhetünk, az erre hivatott menüpontban (legalábbis a japán változatban).

Az irányítást azoknak szokniuk kell, akik először játszottak Ape játékokat, hiszen minden a két analóg karra lett átváltoztatva, akik azonban már régi motorosok, azoknak ebből a szempontból semmi újdonság nem tartogat a játék, hiszen minden irányítási módus maradt a régiben.

A zenék szerintem nagyon nagy erősségei a játéknak, mert sikerült úgy megkomponálni mindegyiket, hogy sosem mennek az ember idegére, sőt sokszor aznan veszi magát észre a játékos, hogy magában egyértelműen a játékkal a dallamot.

Az összegyűjtött cinkokért természetesen megint csak kisimított dolgot vásárolhatunk, kezdve a különféle könyvektől, fényképtől, a pálya zenéig, de a mini-játékokat is vásárolással nyithatjuk meg. A shoppingolásra is megújult, erre most egy teljes üzletstort nyújt lehetőséget.

A játék grafika jó maradt a régi, szinte semmit nem változott, ezért aztán nem is lehet kíváncsi adni rá, de azt szeretem az Ape játékoknál, hogy nagyon letisztultak a pályák, és fantasztikusak jól átlátható a színezeteléseiket, épp ezért nálom a látványvilág még így is, hogy relatív egyszerű a grafika (azaz nincs telekürva a képernyő nyolcszázmillió objektummal), simán megér egy jót. A pályákon szinte egyetlen kivetítéssel nem találunk és egyes helyszínek nagyon impresszívok, főleg a mélységekre, magasságokra, a hatalmas terekre, gépezetekre gondolok, de ugyanígy megemlíthetném látványvilág azokat a részeket is, ahol a látvány mélység felett állították üvegplafonokan ugrabugrunk. Szemerecske az egyébként feladatok sincsenek túlbizonyítva, tehát nincsenek megoldhatatlannak tűnő ugrálás részek, ahol csak a vakzerkén műlik, hogy ájtunk-e a túláradás, kár, hogy nem lehet manuálisan fogadni a kamerát, mert az operátor nincs mindig a helyzet megvalósítón.

A pályák baromi változatosak, és teljesen komolytalan az egész játék, akár két oldalon keresztül is sorolhatnám a poénokat, szinte minden filmet átvitték kezdve a Majmok bulijáig: től, a Pirokka és a farkasok keresztül (ami mond-

juk nem film, de mindegy, biztos van belőle TV-s inkomáció) a Texavis lánchírség. A majmok halálá ipofon vannak beültetve, a rendező majomtól a Superman majom, a sellő majom át, a hatalmas Godzilla majomig bezárólag. És pont azzal, hogy nincs túlbonyolítva, hogy nem akarja magát túl komolyan venni, világ baromi szórakoztatónak a game. Na persze csak azoknak, akiknek bejön ez a játékmű, hiszen itt azért csak a majomfogadásán van a hangsúly. A főellenégek ismerős pótlak lesznek, és a legyűzősük köztük most mindig valamelyik átlakult formájukhoz kapcsolódik.

A játék hangulajához nagyon hozzájárul, hogy az Ape Escape játékokban van egyfajta köztulak stílusuk – legyen szó akár a pályáról, vagy a poénos átvételt animációkról – és ettől a játék egy másodperc sem tér el, így sokas az az érzése embernek, hogy ez vagy az a pálya, szereplő, dialógus illüziórömbölni lenne.

És akkor az említett MGS mini-játék. Ez végül is nem is mini-játék, hanem egy komplett játék a játékon belül. Képzelték el magokat elé a MGS 3 menüjét, ugyanaz a látványvilág, ugyanaz a zene, csak a háttérben két majom nyomja a közelharcot. A menü, hanghatások egy mm egyben a MGS-ből lettek átvittve, a főszereplő egy terephűs, főhőz fejáratna, borostás majom, akárcsak a játékmű. Lehet codelazni (Snake-ke is beszélhetünk), és full ugyanazt a játékműt kapjuk mint az MGS-ben, azaz lopva kúszva kell bejutnunk egy bázisra, ki-cselezni a kamerákat és az őrköt, fűszekit szabadidőben, a játék annyira ahogy az MGS2-re, hogy az elkapott őrkötöl meg ID jogúkat is lehetünk!

A game tartalma már annyit mindenképp érdemes megemlíteni, hogy jó szokás szerint miután legyűztük Spectrét, épphogy túl leszünk az 50%-on, tehát újból be kell járunk minden pályát, alapon, összes majom, közül az újonnan megjelent titkos makitait is, és ha ezzel is megvolnánk még időre is teljesíthetjük a pályákat.

Összességként annyit lehet elmondani, hogy a game egy tipikus Ape Escape játék, annak minden szépségével, és negatívumával, azt vegye tehát figyelembe az, aki a beszerzésére adja a fejét. Nekem egyébként nagyon bejövös a cucc.

Csipi M Lee



MARTIN BELESZÖL!

Volt idő, amikor azt hittem, hogy a PS2 megállt platformjáték kényszerben Jakból, meg Ratchetből, meg Sly-nál, de azóta újra a majmok megmenekítik a világot! Ez már nagyon jóllelt.



APE ESCAPE 3

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavathosság:	jó
zene / hang:	kiütő
hangulat:	kiütő

1-2 Játékos:
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✓ a szokásos ape escape módus
x csak azoknak, akiknek ez bejön

8 pont

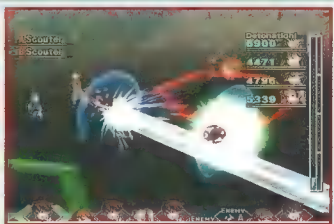
Gondolom minden vérbeli RPG rajongó elgondolkodik néha a különböző kiadók üzletpolitikai filfogásán. Azt, hogy PAL verziós RPG-k viszonylag ritkán, óriási nagy késéssel jelennek meg – legalábbis Amerikához, de főleg Japánhoz képest –, már lassan elfogadjuk, még ha megérteni nem is tudjuk. Az viszont az némi elmélkedésre okot, ami a Wild Arms körül történik. Nevezetesen, míg Amerikában három hónap alatt a most megjelent **Wild Arms 4** gyakorlatilag a második WA játék az Alter Code F után, addig nálunk eddig úgy néz ki, esély sincs a PAL-os

oztán hol jól, hol rosszul sült el, hisz az adott sorozat rajongóitörőnek esetlegesen nem jönnék be a változások. Mindezen a klasszikus példa a Resident Evil 4 ugye, ami rendkívül megosztotta a közvéleményt (engem, mint nagy RE1:2 fant. pld. egyáltalán nem fogott meg), de több más címet fel lehetne sorolni.

Nem véletlenül fejtettem ezt most, hisz a WA: 4th Detonator megérkezésével a Wild Arms sorozatot is elérte a "végzet", a készítői mondhatni gyökeres változásokat eszközöltek, mind a játékmenet, mind a grafikaik illetően. Így a Wild

lt egyébként találsz majd egy csokot is, ez az ACG. Ha ugyanis az R1-t megmoldod, akkor lealsz körülötled az idő, vagyis inkább te gyorsulsz fel (mint a Mátrixban vagy a Max Payne-ben, bár valójában ez "effekt" Frank Herbert, Düne: Eretnelke című regényében tűnt fel először, még '84-ben, onnan vette át mindenki). Amikor így begyorsulsz, mintha átkerülél egy másik dimenzióba. Egyrészt megjelennek a terepen addig nem látható tárgyak, másrészt olyan akadályok is átláthatóak, amelyek korábban nem voltak. Persze ez nem a játékmenet, hanem a grafikaik, és az a program, nem ment át teljesen platformba, bár ahhoz éppen elegendő, hogy a megütöztetés keltsen sokakban.

A másik, szó szerint szembe öltő változás a grafikaik szennvede el. Nem azt mondom, hogy csúnya lenne a játék, mert azért azért szűk és stílusos. De mindenesetre kár volt a WA: 4 rész jellegzetes és stílusos cell-shaded grafikaik szereplőit polygonosokra cserélni. Ezzel nem, hogy javultak ártek volna el, de érzésem szerint sokat romlott az összkép. Az előző rész stílusos volt, és sokkal kevésbé, sőt, ha erősen akarunk fogalmazni, inkább jellegtelennek mondanánk a karaktereket. Nekem a helyszínek sem tetszettek igazán, mivel sokszor hanyag módon mutatták el a pixeleket – jól megfigyelhető



megjelenésre (legalábbis a cikk írásakor még nem volt hivatalos bejelentés erről). Igazán nem értem, hogy ha a Sony, aki ennek a sorozatnak a kiadója ennyire aktív a tengerentúlon, akkor miért nem kegyeskedik hozzánk is átjáratolni a sorozatot, amit bár így is be lehet szereznii, de sokkal problémásabb ugye. Mindez annak kapcsán jutott eszembe, hogy elég sok az elszármított, aki így kénytelen lemondani sok-sok örömről. Persze a remény hol meg utójjára, az a remény, amit anno tény fölött, hogy bizony a harmadik rész is bő fél éves késéssel követte az amerikai premiert, hálá az UbiSoftnak.

Arms 4 esetében a sorozat eddigi ívét tekintve egy sok szempontból teljesen eltérő játékot kaptunk, ami kissé megütöztetés éreztet a várakozásaimat.

VALTOZÁSOK

A legnagyobb változás a játékmenet szennvede el, ezáltal ugyanis nem kevés platformjáték elemet csempészték bele! Gyakorlatilag a mászkálás részét kb. alyanok, mint egy régi Mario játékban (kicsit a Musashi sorozatra emlékeztet). Bizony, egy-két helyen többlet kell használnunk az ugrást, mint a harcot! Azért gondolom ez most kiváltság némi fintort minden WA és RPG rajongó kollégától. Igen, amikor én is szembeütem ezzel (először pár kép kapcsán), bizony nagyon húzom a számat. Igazából még most sem értem teljesen, hogy mi szükség volt platformelemekkel felhígítani a játékot, mivel a sorozat eddigi darabjaitól ez teljes mértékben idegen volt, nem ezért szerettük a WA-t. Én legalábbis idegbajit tudok kapni, mikor egy egy elrontott ugrás miatt nem tudok továbbmenni egy RPG-ben, és ebben sajnos itt volt részem többször. Érdekeség, hogy gyakran kell tárgyakat is felelni, és közvetett módon használni őket – hogy épp mit lehet, az egy hosszabb menüsorban láthatod.

pld. a nagyobb hegyek esetében, melyek így elég furán néznek ki. Volt egy olyan benyomásom a minőség kapcsán, hogy a grafika a múlt számban bemutatott Alter Code F motorját használja, ami elég nagy gond, ugyanis annak játéknak éppen ez volt az egyik gyengéje. Persze ott még el lehetett nézni, lévén hogy egy remake-ról van szó, ám a WA4 esetében nekem ez már nagyon nem tetszett. Egyedül a harcok grafikaiknál érzem XXI. századi színvonalat, igaz ott is csak a komolyabb magiák használatát követő effektusok miatt.

HARCOK

Ha már a csatákra esett szó, azért erre is térjünk ki gyorsan, hisz gondolom sok rajongó fejében megfordult a kérdés, hogy a platform elemek ide is hozták-e. Nos nem, a harcok már inkább idéznek egy RPG-t, mint egy platformjátékot. Persze ez nem azt jelenti, hogy ne lennének változások. Ellenkezőleg, szinte gyökerestül átalakították az eddigi a sorozatban megszokott szisztémát.

A vélelmezőn összecsapások megmaradtak, néha már idegesítő gyakorisággal. A legfontosabb változás, hogy sok stratégiai elemet vittek a rendszerbe. Kis túlszármított

AZ ÚJ INÁNY

Nem tudom ki hogy van vele, de aki már régóta benne van ebben a konzolos témában, az megfigyelte két dolgot. Amire most konkrétan gondolok, az a hosszabb sorozatokban egy idő után bekövetkező, sokszor erőszakkal keresztülvitt, ergo erőltetett változások bevezetése. Ez rendszerint akkor szokott bekövetkezni, amikor a készítő, ki tudja milyen megfontolásból, de úgy érzi, mindennapos változtatniuk kell, és ebbe olyan hevesen vetik bele magukat, hogy az addig dolgot az megváltoztatják vagy elhagyják. Mindez

már SRPG-s jelleggel állítottak a küzdelmek. A harcok alatt hát, egyenként hatoldalú sokszög helyezkedik el, ezen állnak embereink és az ellenfelek is. Minden egyes parancs érinti az adott mezőn álló valamennyi embert és ellenfelet. Tehát ha megtámadsz egy mezőt, akkor ott valamennyi számról sérülni fog. Természetesen ez rád is érvényes, tehát nem érdemes egy mezőn állnia valamennyi emberednek, mert könnyen megszívhatod. Viszont azt is bele kell kalkulálnod a számításokba, hogy egy körben a mozgás és min-

leg az az oka, hogy már megint a „lány fiúk és lányok megmentik a világot” történetet kapjuk, és ezekből már tele a padlás, nekem is elegen van belőlük.

A sztori helyszíne ezúttal is Filgaia, a főhős pedig egy Jude nevű fiúcska. A srác egy Ciel nevű faluban éldegél. Ciel azért különleges hely a világon, mert Filgaia körül kering a levegőben. Az itt élő embereknek ugyanis elégük lett a Filgaiaán dúló háborúból és inkább ide költöztek. A másik ok a szaporodás, hogy az itt élők különleges képességek és fegyverek

mentett állását, így extra bónuszokhoz jutva. Emellett menet közben nagyon sok plusz dologt szerezhetünk, Ex-File-ok formájában (ezekhez például meghatározott mennyiségű játékdó kell vagy épp bizonyos ellenfelek legyőzése stb.).

ÖSSZMÉRÉS

Sajnos a játék egészét tekintve az öszbényomás nem épp pozitív. Az anyag nemcsak az RPG-s jellegéből veszített sokat,



denfajta cselekvés csak egyszer hajtható végre, utána a soron következő embered vagy az ellenfél jön – hogy épp melyik, azt alul a kijelző mutatja, mint a Final Fantasy X-ben. Olyan mezőre nem léphetsz, amin ellenfél is áll. Mindebből talán látható, hogy egész érdekes rendszert sikerült létrehozni, amire jó nagy adag stratégia kell. Ha ugyan a rosszul állsz be a karaktereiddel, akkor áthatatlan bajba kerülsz, míg ha ráössz egy jobb alakzatra, szinte biztos a siker. Erre jó példa, hogy bizonyos erősebb varázslatokat is csak meghatározott alakzatok mellett lehet használni.

A harc kapcsán jó hír, hogy maradtak azért a WA-ra jellemző dolgok. Például most is lehet Force-ot tölteni, ami ugye az erősebb vámadások aktiválásához kell. Érdekes, hogy rengeteg fejleszthető tulajdonságot tudunk tüni-golni (szintlépésekkel szerezhető GC pontok segítségével), pld. csak a főhősnek 35-öt! Ez azért jelentős szám.

Összességében én a harci rendszert megkedveltem, bár azért – főleg az elején – hiányzott a régi részek rendszere.

BEJÁRÁS

Sok szó esett már minderről, ám a történetet egyelőre kimaradt. Ebből a szempontból is vegyes érzéseket fogadtam a játékot. Maga a sztori ugyan nem rossz, tipikus WA-s elemek elevenednek fel benne, de azért én többet vártam. Ennek fő-



hirtakában vannak, melyet csak ARM néven emlegetnek. Sajnos a bolygón élők is tudatában vannak ennek és egy napon egy kisebb különítmény érkezik, hogy megszeresse az ARM-ot. Jude kalandvágtyát vezire becsan a katonák hajójába, és ott találkozik egy lányval, Yulie-vel. Mint kiderül, Yulie azért hozták meg, mert ő ARM használó, azaz aktíválni tudja a cseliek legyővését. Kiderül azonban, hogy nem ő az egyetlen, hanem a hatal Jude is, akiben felbúrad az ARM használó képesség. Csak hogy ő nem tudja kontrollálni az erejét, és mikor összecsap a katonák parancsnokával, Tony-val, akkor az erő elszabadul, majd gyakorlatilag megsemmisíti Ciel. Jude és Yulie, valamint Arnold nevű srác, aki szintén csatlakozik hozzájuk, egy menekülő kapszulóban elhagyják a várost és megérkeznek Filgaiaóra (ekkor nézhetjük meg a gyönyörű intrót, ami egy szép anime lesz!). Itt szembesülünk azokkal, hogy az egész világ romokban hever, 10 éve lejárt-szórtat háború következményeként. Kalandjaik során megismerkednek meg Raquellet, így már négyen kezdik meg a kalandját, hogy fényt derítsenek az ARM-ok titkára.

A sztori tehát kissé lapos, igaz korántsem élvezhetetlen. Egy-fajta kárpótlásnak a tartalom azért rejt meglepetéseket. Mindjárt az elején például be lehet látni az Alter Code F

de a westernes hangulatából is. Pedig ez volt, ami különlegessé, egyedülállóvá tette az eddigi részeket. Sem a grafika stílusa, sem a zene nem idéz már olyan westernes hatást, mint például a muzsikák így sem rosszak, sőt vannak egészen jó számok is, azért az mégis sok, hogy egy-két szám-ban mintha valami igénytelen DJ által kreált furcsa szólna. Diszkóban elmerne, WA-ban nem. Még szerezne, hogy a számok többsége nem ilyen.

Visszatérve azonban az öszbépre, bizony vegyesek az érzéseim. Én jól elváltam a játéktól, volt amikor kifejezetten élveztem is, mégsem tudott maradandó nyomatokat hagyni bennem. Váleményem szerint sok-sok visszafelé történik, ami nem tett jól a stílusnak. Megszerzése előtt minden WA rajongóknak ki kell próbálnia, hogy megbizonyosodjon, kell-e az neki. Remélem azért a néhány hete bejelentett ötödik rész (még PS2-re jött) jobban fog hasonlítani a korábbi részekre, mint erre.

Vörös Miki

MARTIN BELESZÜLI

Ha megírná a többi WA rész, feladnám neked azt is a palcra, de ha valójában kéne, nem kérek, hogy a Drogát írj!

WILD ARMS: 4TH DETONATION

MEDIA VISION

MÁS VERZIÓ: JELEMLÉK NINCS

grafika:

játékosság:

szavathossz:

zene / hang:

hangulat:

közepes

jó

közepes

közepes

1 játékos

memóriaigény: 500 mb

miniót frissítő (dual shock)

erőteljes harci rendszer, néha egész lekötő az ember

teljesen sok, megfigyelhető a változtatás

7 pont

576 KONZOL

53



**ESZELŐSEN VÁGYTAM
EGY JÓ JÁTÉKRA...**

cínél, a o a hovára és az sja is
 kellett lemondanom ne is említsem, de
 országos buli kárforgatóval is
 újfén le ltem egy arányt csú homoszexu
 kurrens az az a legi
 porca méltu kindlalom magam) Bő
 asszissze üveg a is csak
 tam. Mindennek a o is van, három rakó
 nket fill az eg hudo
 szasz az o wger omi az
 menten az az masszív
 igényel az szasszágossá elve alapján, hiszen hozo
 von az az az dom, te
 Mindazt hogy a megvalósít éppen a kor
 ténként, amit lezár a inda
 kon az 12-2000 és is és
 valet hítem l a
 felismerésen nem, szokás elv ker vizsni lap
 a csak után már
 Jövendőmázdó sorsfor
 aki
 kiválasztód és az az t kiváló az tte Az, előtét a
 jód, mit a olgató itag
 remek és eredeti
 ki az így mindy va dal mindját a szöfkör fo
 névre tudomásul a ritg
 a Guitar Man sokadik egy o
 felhőbe és Eniért prób
 amit sóvára l a kizsázzára lehetnek
 kont éran értékesít a szert lehré kizsázzára sz
 ennél is nehezebb a jók
 ne a felad eredi mólívra szerel
 Már a dalt azon and ezalt
 an avasat a terrorista és get
 b. think álval magl a hírtínek
 hisztória suvó
 hisz a okáz
 an nem felvilárl a mint intába a akció
 az élvezet a A minti rakon
 har lli lemtény a yashke eseben az
 a a a vizsni fázert szám
 és a is is szerezep

A játék természetesen valaminek a szíve, az értelem és az érzés nagyságától. Közben ott is van – a kézi golfozótól a negyvenévesen át a fiatalokig – sem szólt volna a téma a levegő.

Némi a történet a snassz
által, bizonyos emberfeletti
am

vagy
termék. fog fog vill
bolt

helyesnek,
kon önve ezzel a
bon, egy c
pot
fiat



10.000 BULLETS

árán a bármire is a
 ról szóba a és egyenlős sűrű
 a
 po a majd A
 le mert hálában és tudnak
 duhi, így 10-12 (pl.
 tor, színház, éjsz
 tal
 rendelkező
 golyás hanem szíves
 hárminckel, arab vinokkal és p

zámuk, a soruk a össze, ye n alternés
zámuk, a mig a az adózó
az ezte a felén l logi
p a meg később káros mentálisan sérül
távol-keleti hiszen nincsen jó
zait, Előbb-utóbb elszathatóvá válik és el
verek A új
zenélés Dark Alice! és a muszka
ugyan szö le, am ezzel a va
gy csak sem sikerül a



K'int hídag van, a pingvinéktől, fókáktól és jegesmedvéktől nem lehet kitévedni, magyarul nem val hogy kedvem elfodni, de muszáj volt. Több okból is rá kellett vennem magom arra, hogy kimenjek és fagyháló közeli állapotba jutassam magam. ■ kellett mennem a szerkesztőségbe egy „lapkados” játékért, utána menni venni egy emlérkártyát, aztán menni a szerves haveromhoz, akizhez elvittem az egy-joy-omat, mert már nem nagyon működött rajta az X és a O gomb. Hát igen, a sok SoulCalibur és a Tekken magtára „horstól, na meg az sok egyeztetés-közeli állapot. Már a játéktól és a memóriakártyától is keszben megyek a bordáimhoz, oki azt mondja nekem, hogy azon a kontrolleren többet nem fog működni az a két gomb. Na bumm! Irány viszo = város, venni egy másik joy-t, ami reméltem tovább bírja, mint ez a szegény. Volt otthon egy másik is, de mindenféleképpen be kellett ruháznai egy újra is, mert a haverokkal szoktunk rendezni összeröffenéseket, és oda kell = mennyiség. Megy reggeli-vel reggelig ■ game, mindenki csemet mindenki :) Egy igazi fanyorkit van, amivel mind jöjünk, az a Crash Team Racing (a legnagyobb ühirdetése versenyás mult game).

Na jó, viszo = valóságba: megkapom a játékok, joy-t, memóriakártyát, küldetést teljesítve, úgyhogy jóján eminek jónie kell = tesztelés. Kiváncsi volam, mit fog nyújtani a cucc, amit úgy harangoztak be, hogy egy veréb: talajjaljék – mert meg kell, hogy mondjam, mostanában (lehet = hibát) nőt = elvárásom a gémei felé. Hogy miért? Öregesen, 2006 van, finnyás lennék, vagy valóságos – nem tudom, talán az összes egyebéve. Jóján a lényeg, a **TH3 Plan** című torvárszimulátor.

FIRST MISSION: ISMERTETÉS

Agy: Itt az első pályá Bolu! A tervek :
1: Hélyezd a korogot a gépbe!
2: Mond egy pár sort az intrórd!
3: Mulasd be a menit!
Bolu: Vettem Agy :)

lehetősége.) Miután elkezdtek = játékok, ott is = egy menit, csak ott már kicsit több lehetőségek van.
A lent említek mellett még meg tudjátok nézni az aktuális feladatot, és azt, hogy mi van az embereteknél az Inventory-ban.

Agy: Szép volt Bolu! Teljesített = összes feladatot és így = első misziót is, de ez még csak a bevezető, a java csak most jön. Vége.
Bolu: Tudom, hogy nem lesz egy sötétlágolyó, de mindegy, lesz ami lesz, és itt maradtok = küldetésben. Vége.

SECOND MISSION: AT MINTAS

Agy: A küldetés legfontosabb része ez, úgyhogy nehegy elszórd. Legyetek figyelmes, érthető és pontos. Ertek? A tervek :
1: Mond el hogyan lehet pontosan képen lenni. :)
2: Ismertesd = irányítást
Bolu: Minden tölem leheteti megteszem.

Az első pályán két percig míg nem, de utána már folyamatosan több ember irányítására lesz lehetőségek. A képet = legjobban úgy fogjátok látni, hogy az ábraképe lesz szélesre, legfelül és legnagyobb per = = = személy látható, oki éppen irányítás. A karakterek között az L2 vagy az R2-vel tudsz váltogatni, érzékszerezni az az ember fog belépni, amerre fogodot a cucc. Azokat = embereket is tudjuk irányítani, akik nem a képen vannak, hanem valamelyik sarokban: = bal oldalt az L1 nyomása tartásával lehet navigálni, míg a jobb oldalt az R1-el. Ez az egész akkor jó, ha éppen csak ott akarunk szorítani a pályá egyik feléből a másra, vagy mondjuk az egyik emberünk elfogja = őt, addig = másik elsurron mellette, vagy felső az ajtó zárát. A bal

obb kép, amin = bal analóg segítségével körbe tudok nézni, = jobb karom pedig zoomolni. Még itt meg fogjátok látni a küldetés részletes leírását, hogy mit kell csinálni és kivel.
A térkép mellett látható az egyik emberetek leírását. Itt fel van tüntetve a neve, beceneve, specialitása (mindenkinek kettő van), mennyire képzett tesztelő (tud e sprintelni, képes e falra mászni), és amit szándékossan hagyom a végére, az a bevezető aint ki is jel [L2-vel vagy R2-vel tudok váltani itt is = szereplők között]. A térképen látni lehet ezeket a kis ikonokat, azaz így be tudjuk határozni, pontosan hol van az emberünk. Píros pólójuk jelöli az árkat, a narancssárgó jelöli azt, amit belátnak, sárga négyzetben pedig az, ahova el kell mennünk. Az iránygombokkal tudok váltani = cuccok között, amik nálunk vannak (fél és le), a jobbra és balra gombokkal pedig megmozdítok tudjuk rendelni a társainkat. A bal oldali analógot mozgattuk az emberünk, a másikkal pedig a kamert. Alapból az X-szel le tudunk ugrogálni, és a Haromszöggel fel tudunk lenni = kezünkkel megadás céljából. Az L3-al elő tudunk hozni egy másik térképet (de itt nincs semmi más), az R3 lenyomásával pedig a kamera pontosan beáll az irányított személyre. Tudunk lopni is az ellenfelektől! Ezt úgy tehetjük meg, hogy odamegyünk az érhöz, és ha az okozógombok közül kinyúl az első kis fekete bekötött szemmel, lenyomjuk az X-et, és belesétálunk a sárga körbe. Ekkor arra kell figyelni, hogy a kezelt tartók a szemmelkézelt egyben, mert ha nem tesszük ezt meg, akkor sojnos = sikerül az akció. Csak arra figyeljétek, nehegy rázásokját a lapodárad! = Az ajtók felhárítása szükségünk van Catre, mivel ez az ő egyik specialitása. Az = fontos, hogy a két lent addig fagyssuk, amíg szölen nem kezdnek el villogni. Mind a kettőnek egyezzenek kell „bezárdni”, és ott is kell, hogy tartózkod, legalább 2 másodpercig, így kinyílnak előttek a zárd ajtó. Ha a környéken értek járálókat, nem célszerű csak úgy nekiesni = ajtófelhárításnak, inkább hozzátok egy eltérő embert, mondjuk Mindot, mert neki = specialitása a beszélgetés, és tovább szóval tudja tartani az árkat, mint mondjuk Poker.
A pályának van elsőszámú feladat, amit feltétlenül teljesíteni kell, de vannak másodlagos feladatok is, amik csak bonusztípus szerepelemek = ezeket nem kötelező teljesíteni.

Agy: Jól van, ezt is megoldottuk! Nem volt rossz, de lehetett volna jobb is. Vége
Bolu: Ez most így sikerült. Itt van vagy tőkeletes.

THIRD MISSION: KÜLSŐ MUNKAELÁDOK

Agy: Na Bolu! Itt az utolsó feladatok! A tervek :

- 1: Elmezd = külsőt és a mozgósítást!
 - 2: Egy kis összehasonlítás.
 - 3: Átvezetjétek és mások...
- Tudod a dolgot, hajrá!

Bolu: Meglesz minden.

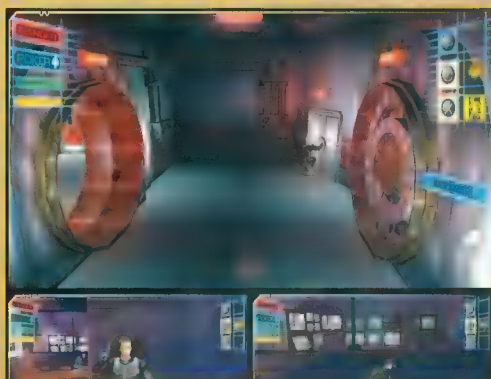
Nos, az hiszem mindent tudok, végük bele. Először olyan érzésem volt, mint amikor egy film kezdődik, megismerjük a game a szereplőit, a teljes és becenevüket is meg tudjuk. A játéka a becenevüket fogja használni, úgyhogy ismerjük meg őket: Mind (Agy), Poker, Cat, Geek, Headshot, Boomer, The Wall. Velük lehetünk találkozni = történet folyamán. A fősmeni nem lett túl dráma: kezdetünk új játékok, beállítások az elmentett állapothoz, nyomatokba a Bonusz Mode-ot, vagy állapothozunk egy-két dolgot az Options-ban. (Illyenek a zene és az effektek hangereje, = rezgés ki-és bekapcsolása, és = fegyver meg = fordított kamera választhatósági

felő sarokban láthatókat embereinek nevei, erejei és a állóképességei. A jobb felső sarokban vannak = okozógombok, de ezeket csak akkor tudjátok használni, ha villognak. A legfelőst = Haromszöggel tudjátok aktiválni, a bal középsőt = Négyzettel, a jobb középsőt a Kérral és az alsót az X-szel. A Haromszöggel tudtok beszélgetni = árkkelt (legfeljebb céljából), a Négyzettel lehet sprintelni, az X-szel lehet harcolni, és = Kérral használja mindenki azt, ami nála van (pl.: fénypánczópég, zárfejtőrá készlet). A kép jobb alsó sarokban egy kis térkép, de ha lenyomjátok a Selectet, akkor láthatóvá válik egy nagy

A grafika szempontból ép csak „középsé” játéka. A pályának = embereket jól ehonnak, sétálgatnak, végzik a dolgukat (nem úgy, mint a kutyák lent az utcán). Viszont feltűnt pár programozási hiba, mondjuk a második pályán (egy vonaton). Folyamatosan kitérnek az ablakon mindig ugyanazt = képet látod, és ha elreámás a feladatot csinálni, majd jónál a vonat végébe, ELTŰNNEK A HATSO VAGONOK! Ezt kipróbálom, és egymás után 4-szer ugyanott elűnik a kocsi. Gondolom egyszerű beállítás, de hát megleszt! Szegény szereplők mozgása olyan futás közben, mintha elfelejtették volna kivenni a kábelzáróját, és ha megfogjuk és úgy közeledünk, akkor úgy néznek ki, mint az állatkerti majmok – csak éppen barátni nincs a hátukon.

Nem teljesen értem, hogy ez = cума milyen megfontolással születte – az MGS-t akarták utánozni, vagy talán az MGS-nél valami újabbat akartak kitalálni? Nem akarom osztani az igit, de sem a karakterek szépségével nem tudok felülmúlni = lent említett stúdiót, = a játékmunkában, = semmi.





Valami hiányzik belőle, nem fogja meg igazán az embert. Nem tartom azért olyan rossz húzónak azt, hogy mind képregényszerűen, mind filmszerűen (na azért ez hiány, mert nem néz ám ki annyira jól) oldották meg az ávázéseket, de ez sajnos nem sok.

MARTIN MÜLLER

Mit mond a játék hivatalos kinyitója: 3 karakter szimulán irányíthatósága, feladatok koordináltságának lehetősége, különböző „behatól” mozdulatok és lehetőségek (ez jól!). Háziparajók, tucatnyi talájszerszám, hét irányítható karakter, akcióból dúz történet. Rossznak nem rossz, de jának sem jó.

Agy: Hát Bolukám, azért itt elég rendesen beavatól, de te tudod! Ez is feladat is létezik van. Készülj fel az összegzésre, de én nem tartom a hátam, ha valamit elrontottál!

Bolu: Küssz! Rád mindig lehet számítani.

THE LAST FIGHT AZ ÖSSZEGZÉS

Agy: Nincs mit mondanom, így belátásod szerint. Jó volt veled dolgozni. Vége.

Bolu: Rendben. Neked is voltak rossz az ötleteid. Pá.

Nos, a TH3 Plan nem egy „összecsinálom magam töl” játék, de azért nem is olyan rossz, és az is tény, hogy ilyen típusú game nem sok van. Mondjuk aki ilyenfajta lopakodás stílusát szeretne játszani, annak azért ott van a jó öreg Snake bácsi is addigi három kalandja, meg a Splinter sorozat. Engem annyira fogott meg ez a game de lehet, hogy nekik esetleg be fog jönni – tudjátok –, különbözünk. Mindenesetre aki szereti a szellemkedős-lopokodás anyagokat, az próbálja ki. Nagy pozitívum a programban, hogy sok szere-

pia van és egyszerre lehet többet is irányítani. Az eszünket is kell benne használni (lőlni azért nem nekem :), mivel egy karakterrel nem lehet minden feladatot megoldani. Remélem, aki végül mégis úgy dönt, hogy behúzó rá, az jól fog vele szórakozni nem fog benne csalódni. End of transmission.

Bolu

TH3 PLAN

MONTE CRISTO

MÁS VERZIÓ: JERLENG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavathosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 6mb (8-4K KB)
analog irányító (dual shock)

✓ egyszerre több embert is tudtak irányítani
× alussátok el a cikkeket :)

5 pont



Egy legenda szerint Japánt egy kard alkotta. Az istenek bele-mártottak egy korallkardot a tengerbe, és mikor kihúzták, négy csöp hullott vissza, így keletkezett Japán 4 szigete: Kjusiu, Szikoku, Honshu és Hokkaido. Megint mások szerint Japán teremtséje maroknyi bátor férfi volt, akik életüket adták egy nemes eszméért.

Japán társadalomában uralkodó szerepet kapott a katonák, vagyis a samurájok osztálya. Hatalmuk a középkorban élte virágkorát, amikor Japánt több 100 fejedelemsor irányította, saját samurájcsapattal. Egyedül ők álltak a harcosok felett, akiknek szolgálatot tartoztak, miután hozzájuk szegődtek. Japánt több, mint 5 évszázadon át uralták a samurájok. Uralkodni szükségük volt rájuk, a nép pedig rettegett tőlük. Teljes kardi joguk volt az egész földönként, és a rajta élő emberek irányítására. Kizárólag uruknak, a sógunnak tartoztak felelősséggel és elszámolással. A dolgozó népek kötelessége volt a katonák minden kényének kedvének eleget tenni. Ha egy samuráj el akarta venni egy paraszt életét, joggal fejezhette le őt. Fordítva persze, ha egy parasztember bármilyen támadó szándékkal lépett volna fel egy samurájjal szemben, minden halálát lakni vala.



A samurájoknak különleges kötelességük volt. Mindent meglettek uralkodójukért, és bármikor meg is haltak értük. Ez segített nekik benne, hogy igazán tudjanak élni. A kiképzés különlegesen képzett elharcosok voltak. A kiképzés pedig már 7 éves koruktól megkezdődött. A samurájok kardja a harcosok lelét jelképezte, a busido becsületkódex szerint éltek. Teljes lélekkel hittek benne, hogy ha valamit becsülettel, bátorsággal és vihésszeggel hajtottak végre, bármít is tettek, jobb embereké váltak ezáltal.

A samurájok ősi kardforgató tudományát, a kenjutsu-t ma is sokan üzik még modern sport formájában. A kendo (kard ütő) küzdelem részévé a versenyeken bambuszbotból vagy kardtönkből (shinai) való próbálják ellenfeleiket eltalálni, hogy pontokat szerezhessen. Öltöztetik hosszú, oldalt felhasított szoknyából (hakama), speciális mellvérből, fejvédő maszkból és vastagon kárpamázott kesztyűből áll. A küzdelem értelem szerűen az első testi kontaktusig tart, hiszen egy valódi kardozás során bármilyen találat az ellenfél harc képtelenné válásával járna. A kendo őst, a kenjutsu-t a hajdani csatamezőkön vívták. Nem sport volt, hanem egyszerűen az ellenség minél gyorsabb megölésének művésze.



Japánt évszázadokon keresztül olyan császár irányította, akinek emberi, hanem isteni tisztelgelen volt része. Mivel Japán mindennapi gondolai nem az ő hatáskörébe tartoztak, az országot egy másik ember, a sōgun vezette. Az 1500-as és 1600-as években a Japánba látogatók európaiak így jellemzték az országot, hogy a császárt a pápához hasonlították, tehát egy szent emberhez, akinek gyakorlatilag semmilyen politikai hatalma sincsen. Japán valódi uralkodójának a sōgun számított. Egy uralkodó, aki egyben diktátor, és a hadsereg főparancsnoka volt.

AZ ELŐDÖK

Az első konyolmabb samurájos témaját program, amivel régebben találkoztunk, az a Konami '99-es megjelenésű Ronin Blade című játék volt, melyben egy két párhuzamos sztorivonalat követhetünk végig egy Katana-val, roninnal (egy samuráj), aki nem áll szolg szolgálatában), és Hyakuvai (egy női ninjával). A PlayStationre megjelent rendeltet fixhőttess akciójáték leginkább a Resident Evil sorozatra emlékeztetett játékműben. A külföldön Soul of the Samurai néven megjelent játékok érthetetlen módon erősen



ONIMUSHA WARLORDS

lapotzoták, pedig véleményem szerint kiemelkedős alkotásnak számított legújabb története és változatos játékmennével. Szerencsére, nagyrészt a Konzolnak (25. szám) köszönhetően, hazánk játékosai körében elnyerte a méltó elismerését az a talán mind a mai napig remek játék, mely nagyszívesen reprezentálta a fűvél-keleti kultúrát.

Habár nem közvetlenül szamuráj közpöntű játék, és semmiképpen sem mehetek el a '98-ban útjára engedett Tenshu sorozat mellett. A legutóbbi egyszerűen csak ninja-szimulátornak hívták, ami megjelölésben jó ok is van a játékosoknak. Azde sem nagyon találkoztam még realisztikusabb játékkal, amely hiúdban ábrázolva volna a ninját, és a sorozat azóta is képes elvarázsolni távol-keleti bájjával a játékosokat. És ha már beszéltem a szamurájokról, hadr megjelöljem a ninját is, akiknek több, mint 800 évre nyúlik vissza a története.

A ninják meglehetősen a shogunok és szamurájok által bántalmazottak, és nem akartak többé senki alárendelté válni. Iga és Koga kapár ridzsi egyaránt csak ninja-szimulátornak hívták, ami megjelölésben jó ok is van a játékosoknak. Azde sem nagyon találkoztam még realisztikusabb játékkal, amely hiúdban ábrázolva volna a ninját, és a sorozat azóta is képes elvarázsolni távol-keleti bájjával a játékosokat. És ha már beszéltem a szamurájokról, hadr megjelöljem a ninját is, akiknek több, mint 800 évre nyúlik vissza a története.

A jelenlegi konzolgeneráción azóta már számos egyéb, többnyire hack-slash jellegű távol-keleti játékkal találkozhatunk a fémban, de mind közül a legígéretesebb egyértelműen a Onimusha sorozat. Az első részt 2001-ben látta meg a napvilágot. A Ronin Blade-hez hasonlóan az Onimusha Warlords (2. Konzol) most még inkább egy Resident Evil-jellegű játékmennet mutat fel, ami a Capcom esetében talán a olyan meglepő, és ezúttal is a fix háttér komprománzt mellett döntöttek. A hack-slash részeket dinamikusán váltották fel egymás után a különböző logikai feladványok, és a középkori japán témájú történettel fűszerezve, játékmennében a legjobb stufák közé tartozott.

A háttértörténet szerint Yoshimoto Imagawa hadvezér 1560-ban csalóba indult, hogy visszaszerelje az irányítást széteső birodalmán. Egyedül az Owari tartomány ura, Nabunaga volt képes megállítani őt alig 2000 fős seregével. Imagawát legyőzték, ám Nabunaga is életét veszítette a csatában, így a háború véget ért. A főhős Samanosuke Akéchi is szemtanúja volt a harcoknak. Egy évvel később ő volt a harcos, aki útra kelt, hogy kiszabadítsa az elrabolt Yuki hercegnőt a démonok karmaiból, majd a játék végére kiderült, hogy Nabunaga tért vissza démoni alakjában, és ő áll minden misztikus sötét esemény háttérében.

A folytatásban (24. Konzol) ismét felbukkant Nabunaga, hiába is végezték vele az első részben Samanosuke, 1573-ban innk, ahol Nabunaga ismét gyűjti a seregeit, és kiért egy teljes falut, egyedül a főhős Jubei Yagyu maradt életben. A folytatás igencsak megozotta az Onimusha rajongókat. Volt aki a új rész játékmennét esküdött, és volt, aki pedig igencsak nehezelt a Capcomra az új történet szálát. Az Onimusha 3 részben visszanyúlt a gyökereikhez, részben pedig merész újításokkal hozakodott elő. Visszatért az első rész főhőse, Samanosuke, és Nabunaga, a főgonosz is. Samanosuke legyőzte Nabunagát, de korán túli a győzelemnek. A cvaros történet szerint 2004-ben lenyomták Párizst a démoni hordák. A főhősök Samanosuke, és Jacques, egy francia rendőr Jean Reno szereplésével. Több, mint 400 év fűvél-keleti (1582-2004) megismerkednek, és egy létezőknek köszönhetően mindketten a másik sorsátársuk idejében kényserülnek a gonosz ellen küzdeni, és mindent elkövetnek, hogy visszakérüljenek saját idejükbe.

Az Onimusha sorozat története ezzel méltó befejezést szerzett, és kár is lett volna ezt megfogyni. Nem is állt szándékukban a fejlesztőknek, ezért egy teljesen független sztorival álltak elő, egy új főhőssel. 15 évvel a harmadik rész történeti szálának vége után, miután a hatalmas Nabunaga Odát elpusztították, Hideyoshi Toyotomi, Nabunaga egykori szolgálója, ötvette a Genna gonosz mágiaját, és újra sötét fellegetek hoz Japánra. A felkelő nap országa rég elveszte, ha nem lenne egy bátor harcos, akinek nincsen neve, de legutóbb vigigapórá az országban. Sokan "Oni hamuja" néven ismerik ezt a nemes harcost.

Leghűségesebb kísérője Minokichi, aki egy évvel ezelőtt hagyta el Mino faluját, hogy szamuráj váljon belőle. Mi tagadás, ebből még

igen messze áll, hiszen a kis Minokichi még leginkább arról ismerhető fel, hogy egy zsák méretű pelenkát hord a nyakáig felhúva. Értelmetlen módon mindig egy madzagon lóg fejfelé felé, és meglehetősen fura kis figura, de nagyon aranyos, és segítőkész, azonkívül remek felderítő.

A történet folyamán 5 további szereplő fog csatlakozni hozzájuk, Jubei a fiatal leányzó már az első pályákon. Különleges képességekkel megáldott női harcos, aki viselkedésre nem teljesen nőies, hiszen a falóban, otthon szarmazik, alig laknak nők rajta kívül. Jubei egy titkos küldetést végrehajtásán dolgozik, hogy megölje Munenari Yagyu-t, aki elárulta a Yagyu klánt.

A játék közepé felé találkoztunk Tenkaival, a titokzatos szerzetessel, aki a Hiei hegy templomának romjai között él. Sokhoz hasonlóan ő is meg kívánja állítani Hideyoshit, és keresi azt a személyt, aki Oni erejét birtokolja, hiszen csak ő képesek megölni a Gennákat. Saki és Jubei személyében meg is találja, akit keresett. Együtt indulnak el kiszabadítani azt a nyugati férfit, aki segítségükre lehet a Minokichi, aki egy évvel ezelőtt hagyta el Japán anyavát, és spanyol apvát. Mostha opia öröklése, és sok

ONIMUSHA WARLORDS



közi barát elvesztése után Roberto-nak már csak a szimpla bosszú lebeg a szeme előtt. Ohataival, Yoda úrnő hűgával még Tenkai előtt találkozni fogunk, de csak legvégül csatlakozik hozzánk, hiszen kezdetben Hidayoshi ágyasa.

Habár kezdetben még minden szereplőnek más a küldetése, a végére egy nagy csapatát válnak, és egyesítik erejüket.

JÁTÉKMELET, HARCOK ÉS ÚJÍTÁSOK

Legalapvetőbb játékméletbeli újítások közé talán a kooperáló harc egy társammal tartozik. Habár a kaland végére már szépen összeegyeztünk, a játék valahogy mindig úgy hozza össze a történetet, hogy csak egy társal vagyok az adott pályán, természetesen mindig Soki a egyik fél. Pl. amikor Jubei vállalja el a csali szerepét, hogy magára vonja a Gemák figyelmét, addig mi Tenkaival belopózkodunk egy erődítménybe. A főellenségeknek nem, de az egyszerűbb harcoknál szabadon váltogathatunk a karakterek között, és 4 fő parancsot adhatunk a bajársunknak: maradjon és védekezzen, támadjon teljes erővel, kövessen és támadjon, valamint hogy hajtja végre a hozzátartozó speciális parancsot, ami lehet például lelkek beszippantása. Jó hír, hogy

bárkivel is küzdök éppen, a kapott tapasztalati pontok teljes mértékben felhasználhatók, tehát ugyanúgy Soki fejlődik vele, így a kárba vesztett nem kell félnem attól, hogy bármi is kárba vész.

A kooperatív játékméletnek kulcsfontosságú szerepe van egyes rejtvények megoldásában is. Pl. egyes helyszíneken csak két személy segítségével lehet a különböző kapcsolatok felhívása kombinálni, hogy végül továbbjuthassunk mindegyikre, vagy akár csak az egyikünk is. Érdekes amúgy, hogy amennyiben átmegegyünk egy másik terembe, társunk is követ minket még akkor is, ha azt éppen nem tenné lehetővé a jelenlegi helyzete, pl. újít átja egy oszlop. De ezt azért nem nevezném komolyabb hibának, inkább csak egy amúgy is könnyedén megoldható feladat kihidálása.

A rejtvények száma sajnos, vagy szerencsére, de valóban nagyon olcsónyó csúszkák. A legjellegzetesebbek a rejtvények ládák, amiknél többnyire meghatározott számú „forgatással” kell ki-
runkunk három különböző színű sort.

Alap ellenségünk a kalapos Genma szamuráj lesz, akit szóval gyilkolhatunk, a játék közepétől már alig egy-két kardcsapással. Később persze több farmója is lesz a Gemáknak, pl. dardos szamurájok, a tüzes nyílász szamurájok, a hatalmas bunnak óriások, vagy a négy karú deformált létfarmák. A lelkek beszippantásával fejlődhetünk tovább, és a harcokkal növelhetjük



tapasztalati pontjainkat. Új mozgásokat fejleszthetünk, speciális támadásokat, valamint hatékonyabb alakíthatjuk fegyvereinket és páncéljainkat.

Utánzó és bátorsági próba is. Minden fejteztben találunk egy-egy bátorsági próbát, egy efféle kihívást, ahol megadott időn belül kell végrehajtani bizonyos feladatokat, pl. 3 percen belül minden Gemmát le kell győzni, vagy 5 critical hitet kell kiválasztani. A jutalmak minden esetben egy-egy különleges cucc, ami persze attól is függ, hogy milyen értékelést kapunk a próba teljesítésére.

A próbák a történet részéhez tartoznak, de jó hír, hogy a bátorsági próbák bármikor újra és újra nekivághatunk a sárkóknak.

A játékból számtalan feltehető cuccot találunk, az inventory-ban egész kis táblázattal jelzi nekünk, hogy milyen fajta cuccot látunk eddig, és csak sejteni tudjuk, hogy mi minden vár még ránk. A győgyítók, és a varázsszerű cuccokat persze a kereskedőknél is megvehetjük a pénhő szobában. Ugyanitt tudunk Jubel, Tenkai, és a többi szereplő segítségével cuccokat kombinálni. Egyszerre számos cucc meghatalozott mennyiségben. Pl. 2 fa kombinálása egy orvosságos eredményez.

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

A *Dawn of Dreams* áttevő videói egyszerűen művészi minőségűek. Ezan a téren azt hiszem sohasem volt panasz a sorozat. Sajnos a gykori videóknak egyetlen hátrány van csupán, a játék maga egyáltalán, ha a lehető legkevesebb formátját mutatja, néha csúfolódás okoz egy-egy videó megtekintése után. Mindenre a játék nagyon szép látványt kínál helyszíneken látásdók, és sűrűn változik a fény, illetve, valamint a szabadon forgatható kameránál köztük. Viszont minél után minden helyszínen előre meg van határozva, hogy akkor most itt fix, scrollázó, vagy szabad a kamera nézőpontja, ezért néha még egy egyszerű létra megmozdításánál is jó képernyő töltődik be. Viszont az meg kell említenem, hogy a tolási idő minden esetben kellemesen rövid. Az biztos, hogy a *Dawn of Dreams* a sorozat eddigi legkevesebbé tagja, és a 3D+ helyszínek valójában a *God of War* szintjén vannak, leszámítva hogy itt nincsenek olyan szépen elismítva az élek, hanem sok helyen csúnyán rícsigézők. A szereplők, és a Gemmák azonban nagyon szépen néznek ki, és a varázslatok látvány is igen impresszív.

A pénhő szobában mindig érdemes beszélgetni a szereplőkkel, hiszen mindig új kérdéseket tehetnek fel, és rengeteg új infót tudhatunk meg egymásról, és a történet háttéréről. A pályákra többnyire állóképek mesélnek, az áttevő videók inkább csak nagyobb találkozási pontok mutatkoznak. Nincs ez ezzel szemben, a viszont raggant már zavart, hogy egy női hang a pályá elindításakor eldől mesélni a szereplők háttéréről, viszont a kasszaból közben egy kukkát sem értek az egészből. Még kellő odafigyeléssel sem olyan egyszerű megérteni a játék teljes sztoriját, nemhogy akkor, ha azt harc közben mesélik el.

A játék zenéje néha fülbemászóan gyönyörű, néha pedig kellően akadémikus. Ez utóbbi olykor igen érdekes keverése a modern technológiának, és a jövőbeli balladának. A pénhő terem muzsikája pl. rendkívül nyugtató, nem is csoda, hogy régóta a régi Residentek jutnak róla eszébe az embernek, de persze szép látványt is szülhet előadás. A szinkronhangok is kiváló hangulatot teremnek a játékok. Bevallom nekem a kis Minokichi hangja jött be a legjobban. Félig ahogy a pénhő teremben kijelölöm, és a kis malagó hangja megkérdezi: "What do you need, Master Soki?"

Frányitásra gyakorlatilag kifogástalan a játék. Igaz ugyan, hogy ahogy haladunk előre a sztoriban, folyamatosan egyre nagyobb Gemmák kereszteszük, de a gombkiszorítás és az irányítás annyira könnyed és kézre eső, hogy különösen az elején

érezjük, hogy egyszerűen nem tudjuk letenni a játékat, annyira magával ragadónak alakod. Más hirtelen süllyedő játékoknál viszont már félóra alatt lezsaladna az ember uja. Egyedül az az volt némi problémám, hogy a kőmeghatalozásnál nem volt mindig egyértelmű, hogy mikor védekezzek, és mikor nem. Néha hibába nyomatam a védekezést, érthetetlen okokból megsemmisítettem a támadást. De ez inkább csak ritkábban fordult elő. Másik problémám, hogy néha nagyobb tömegekkel, sőt néha kisebbekkel is zavaró tud lenni, hogy kardcsapásainkat nem mindig abba az irányba hajlítjuk végre, amire szeretnénk elmozdulni. Ezt orvosolva be tudunk fokuszálni az adott ellenfelekre, és közben láthatjuk is hátra lévő életterületét. Ez már csak azért is lényeges, mert felkészülhetünk, hogy egyes ellenfelek legyőzése után arába fussunk, ugyanis némely Gemmák még pimasz módon fel is rabbanognak vereségük után.

Egyes főelleneségek, pl. akik később a barátaink lesznek, nem olyan nehézek, viszont egyes óriás Gemmáknál nagyon keményen odaesztünk nekünk. Pl. a buzogányos Gemmáknál nagyon nehéz dolog volt. Font azután kellett vele megküzdöznöm, hogy egy sor rejtélyt megadva tucatnyi páncélos szobát kellett levernem, és még Tenkai-ai is meg kellett utána mérkőznöm. Pechemre pont úgy került a Gemma főelleneséjébe, hogy egyetlen sebzésre voltam a halálal, és varázslatom sem volt egy szál se. A főelleneségek pedig olyan kemények voltak, hogy gyakorlatilag elég volt csak hozzázni életem, és már levelezni az energiám harmadát. Ez megis ki tudtam látni mi még ebből a helyzettől is nyertesen, ugyanis a főelleneségekkel is egy meghatározott szisztémát kell követni, amit gyakorlatilag, mint azt ahogy a mellékelt ábra is mutatja, ha kibontjuk, egyetlen sebzés nélkül legyőzhetjük őket. Nem véletlenül adtak tehát kiválást a játszótárságra.

Ha nem is olyan hosszú a történet, mint a harmadik rész esetében, pontoszza semmiképpen sem lehet ok, már csak azért sem, mert a korábbi pályákra később is vissza lehet menni, és az újabb kalandokkal meg lehet szerezni olyan eldugott kincseket, melyeket csak az adott szereplő képességeivel tudunk elérni. Azonkívül mindenképpen érdemes kipróbálni a végjátékot után a harmadik részt is, mert másodszorra nekivágni a játéknak a normál mód már nagyon könnyűnek bizonyult.

VÉGSŐ

Az *Onimusha* széria negyedik tagja tehát méltó tagjává vált a sorozatnak. Nem bolygattak az eddigi részeket, ezért egy teljesen különálló sztorivalat találtak ki, és számos újítást eszközöltek a játékmotor terén. Így ugyanúgy tekinthetjük folytatásnak, mint különálló játéknak. Véleményem szerint az *Onimusha 3* annak idején komolyabb elismerést szerzett a játékosok körében, mint amit a *Dawn of Dreams* fog kapni márciustól, de ettől még nem veszt a játék az értékeiből. Az sem biztos, hogy az új *Onimusha* rajongóknak tetszen fog a hack'n'slash részek bővítése, és a logikai feladványok mennyiségének csökkentése, de nekik is el kell fogadniuk, akárcsak a Resident Evil rajongóknak, hogy bizony változnak az idők, és változnak a játékok is.

Csak mi maradtunk a régiak, a hűhő szamurájok.

Krisz

raykrisz@freemail.hu



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szórakoztatás:	jó
hang / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 1 pl. 1
memóriakártya (mb 151KB), analóg ránnyító (dual shock)
✓ méltó folytatása a sorozatnak, minőségi /
művészi alkotás a hack'n'slash stílusban
× apróbb bosszuszag, valószínűleg meg fogja osztani az onimusha rajongókat

9 pont



=0 727402
HANNAH.D 1ST



SHIVAT



CADILLACS AND DINOSAURS. 1993. CAPCOM





KNIGHTS OF THE TEMPLE II

A 2002-es Enclave (53. Konzol) óta milyen az agyamba véstem a zsidó Starbreeze csapat nevét, valamint dögös Thing jellegű logóját, hiszen rendkívül hangulatos képekkel számomra nyitott az életem / kizárólagi fantasy kalandjaimnak. A fejlesztők stílusát azóta könnyen fel lehet ismerni, hiszen alkotásaik látnak az emberben végig és a gondolat támad, hogy a fejlesztők mindig valami rendkívül nagy szabású alkotnak létrehozni, és úgy gondolják, hogy ezt ha körök, ha századok, véghez is viszik, még ha el is sikliknak a néhány dolog mellett. Becsületre méltó és a bátor hozzáállás, valahogy a Croteau csapatra emlékeztet, akik a Serious Sammel ajándékoztak meg a világot. Persze később került a 2004-es Chronicles of Rickard volta a Starbreeze eddigi alkotás közül a legjobb, de a nagy szabású lenni mellett ott is tapasztalhatunk figyelemfelkeltő feladatok apróbb hibáit, amire Martin is kitért egy bevezető erejéig (74. Konzol), plusz nekem személy szerint maga az irányítás is kissé túrcsúszkált a Halo mellett. Ettől függetlenül kiváló kis FPS volt, és már nagyon várom a csapat legjobb munkáit Xbox-on, egy képregény alapján készülő akciójátékot, a The Darkness-t.

Na, de térjünk most vissza a lovagokhoz, és vessünk egy pillantást a 2004-es Knights of the Temple-ra (70. és 74. Konzol.) A Keresztes hadjárat idején játszóda történet szerint egy ifjú harcos alakultunk ki, aki hat évig nyomdokaiba lépve templomos lovagossá vált, majd élete nagy kálváriáit elindult felkutatni újszaj elrabolt leányát.

A 8.5 pontos értékelés ellenére számomra egyáltalán nem volt kimagasló a játék. Az Enclave későbbi számos játéksztori problémával rendelkezett, ám bőven kárpótl minket a látványvilággal, és igen komplex tartalommal. Ám 2 évvel a beígért multiplayer folytatás helyett azonban egy jóval monotonabban középkelet hátsóházaiban kaptunk. Tartalmilag sehol sem volt a Knights of the Temple az Enclave-hoz képest, kihagytak belőle minden jellegű RPG elemet, a játékmenet pedig lan-

táztalanul ismétlődő volt számomra. Nem az értékeléssel szeretnék vitába szállni, mindössze arról van csak szó, hogy szerintem minden hibája ellenére is jobb játék volt az Enclave.

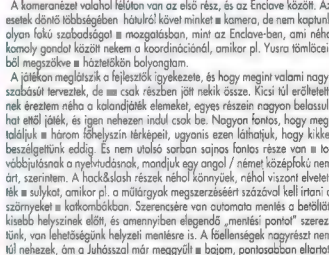
A Knights of the Temple 2 szerencsére vagy sajnós, de gyakorlatilag egy különálló játéknak számít mind a történet, mind pedig a játékmenet terén.

Az előző részt folytatva, a főhős Paul De Roque menedékért keresett Birkó koborlatban, majd megalkotta a helyes utat lelke számára. 20 évvel az előtti sikerült bejárása a poklokak egyikét, de azóta kínzó viziók gyöttrik, szeretteit néje lelket megzavarták, Paul pedig azóta járta a világot városról városra. Megélelte az évszázadok óta tartó áldoklást, vérontást, kínzást, és más emberi gaztetteket. Elindult hát megkeresni a három nagy hatalmú tárgyat, hogy végleg száműzze a gonosz a világból. Az Úr születése előtti időkbel származó műtárgyat a Szem, mely megmutatja a kaput, a Fegyver, mely megőri a védelmező pecsétét, és a Kulcs, mely bejárja a kaput, melyet sosem lett volna szabad megnyitni.

Visszatérnek az elhunytak, érdekes négy dolgot állítanak az Options-ban: az Y-tengely, a víz színtét, az automatikus mentést, valamint a fekrat, ugyanis a szavag megértésnek igen nagy szerepe lesz a továbbiakban.

A nehézségi szint kiválasztása után rendelkezésünkre áll mind a három főhelyszín, ahol érdemes kutatni a három műtárgy után, de véleményem szerint haladjunk a felajánlott sorrendben, tehát először Sirmium kikötőjébe látogassunk el, egy sötét kúposztólás felbénva, (arany süllytő városkába). Az emberek itt neményi vesztesékvágyagnak az arakon, sora jelzik meg a fertőzött házakat, elborítják az arany süllytő városka, és lepedőkbe csavarva hajlítják a hullákat szekeréről a lángtengerbe.





KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

TOK MEDIATÍVE / STARSBREEZE

MÁS VERZIÓ: P02

Gyári kód: Játéshatár: Szavattartalom: Zene / hang: Hangulat:	Kérdés: Képesek: Képesek: Kiváló: Jó
---	--

Játékosok száma:

Játékosok számára szükséges, az előző részhez képest

Játékosok számára szükséges, az előző részhez képest

7 pont

Peter Malyniux Urat 2004 márciusában az az ériási meglepetéssel éri, hogy az 5000 fős Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) beavassza a Hírességek Csarnokába. Magához ragadja tehát az illusztris szervezett Hall of Fame díját (hogy értékeljék a dolog jelentőségét hozzáfeszem, hogy Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki, John Carmack és Sid Meier is magának tudhatja azt), akkor még nem sejtve, hogy még ugyanezen évben a nyilvános bocsánatkérés weboldarához lesz kénytelen majdnyomni. A négy haragját megelégedő bizony le kellett mennie kutatóba, s becsületre legyen mondván le is ment!

S hogy miért is történt mindez? A csoda RPG-re, a Fable-re való hasznos várokozás hevéit érzelmileg töltött Xbox színtér játékos-millióinak hatalmas csalódással kellett szembenéznük. A játékból ugyanis nem egy nem kell előre beigér, unokának ígérkezett attrakció maradt ki, a szembőlök homlokukáig való felhúzást csak még inkább indokolta a többször elcsúsztatott megjelenési dátum. Egyszer azonban csak kézhöz kaphat a csodát és... álmunk barmunk: egy csodás mesevilág létezéséig-é avonaszóhatunk, ám igazandóbb az csak egy kis csoda volt ahhoz képest, amire szívünk mélyén számítottunk.

romiák sokkal nehezebben, előlételektől nem mentesen fogadnak csak be új fogadást, s hamar elfelejtik, hogy ki is az igaz történet a bajban. Vagyunk egy egyszerű példát az Orchard farm letérőútról követően hűvösök a gonosz szolgálatába szegődik, s nem a farmot vidi, hanem épp ellenkezőleg, segít a rablókhoz kifizetni azt. Ezzel eleddig kilátásba gond nem is lenne, hisz nyilván senki sem számol dicsőre egy jelszót tett után, ámde: joggal feltételezhetünk, hogy innentől fogva nyugodt szívvel-lelel fogadnak körükbe a tolvajok, rablók, banditák. Nem így lesz: az esetét döntő közbűrségben szinte mindenki ellenek fog fordulni... A magatartásformák (Behaviors) változtathatósága, s az azok oda lehetőségek kihasználásának következményei már az alapjátékban is egy

FABLE

THE LOST CHAPTERS



BEVEZETÉS: MIÉRT FABLE?

Most, a játék másodszori végigjátszása közben döbbenem rá, hogy Malyniux azért megiscsak tud valamit az eletről, tehát az a bizonyos csoda csak azért tört ki, mert sokkal nagyobbra számítottunk. A csoda, attól bizony még csoda maradt, csak oda kell figyelni a részletekben megbúvó homályokra. Mire is gondolok. Először is ebben a játékban lényeg nyomon követelhetünk egy his felismerésének, helyéből harcosi válságának a folyamatát. Az egy dolog, hogy maga a gyémántkor bemutatása nem más, mint egy tulajdonképpen tutorial pályát, ahol a játékos elmozdítja az játék alapvető kezelési, s ahol gyakorlatot, felkészítést magát a jövőbeni éles csatákra. Ellenben végük észre: a komaszórtól az éret, koros harcosi válság küzdelmes, s relatíve hosszú út vezet, melynek egyik fő ismérve, hogy kalandorunk egy nagyon hatvány éretelekből álló úton haladva válik az szemünk látára éretlen, tapasztalatlan harcosból egy harcdeztet hőssé. Ha belegondolok Ti sen látok nagyon változat azótt ön belül barátságok, rokonságok, ha minden nap találkoztok velük, általában ha kihagytok pár hónapot, akkor rögtön szemet szor a változás. Valószínűleg így működik itt is: ha egy úls helytelen párfeltek ki az angyal még az Elvezett Fejezetekkel bővíve is – a sílúthoz képest – igen rövidnek montható játékok, akkor a karaktereken nem biztos, hogy észre fogjátok venni azt a sok apró, nőnassznyi változást, amin végbe megy az egyes kúdelések során. Járatok nyitott szemmel és figyeljétek meg, hogy szinte napról-napra változik a karakteretek. Apró, de a végeredmény szempontjából kényesül lényeges dolgok ezek, melyek a kélő piláronban minitgy kinyíló részekben jelennek, vagy árgúszanban telvevessék ki.

Alármelyik irányba – jó vagy Gonosz – is indulok, nagy szerepe lesz maga viselkedésnek, másköz való viszonyulásoknak karakteretek fejlődésében, a cél felé vezető úton való járás könnyűségében vagy épp nehézségében. Ha jócskekedetek közev utalok, akkor viszonylag egyszerűen foglalkozni, hisz egy olyan kómagótt bázist tudhatok majd magatartásnak, mely ha nincs módoltek, akkor joggal érezhetitek majd úgy, hogy egyenesen a Világ fordult ellenetek. Miért? Mert nehez a magányos his sorsa, ha rossz útra téved: a ha-



hozzá kell tennem, hogy erős szubjektivitást véltem felfedezni önön véleményben, mivel sok olyan visszajelzést kaptam barátaitómtól, ismerőseimtől, melyek az általam az ímént leírtaknak pontosan az ellenkezőjét állítják. Ennek ellenére nem voltam képes újrátérlelni a bennem kialakult negatív képet. Amondó vagyok: dőntések el fi, hogy tessék-e nektek!

Jól látjátok, jelen cikkem egyfajta újravértékelésnek is tekinthető. A konkrét újításokat próbáltam címszavakban jelezni csak, mert ezek a konkrétumok körülbelül



A screenshot from a game showing a character in a white and blue outfit standing in a misty, forest-like environment. A large tree with a circular opening in its trunk is visible on the right. In the top left corner, there is a small icon of a character's head and a red and white striped bar. The bottom of the screen shows a dark, textured ground with some small, glowing objects.

{Doe}

suffocation@japan.co.jp

A child is sitting on a large, colorful, abstract sculpture that resembles a giant's foot or a giant's head. The sculpture is made of many small, colorful blocks or tiles. In the background, there is a large, stylized face with a wide, open mouth and large eyes. The scene is set outdoors on a paved area.

FBI: THE 1ST CHAPTERS

MICROSOFT GAME STUDIOS / LIONHEAD STUDIOS

MAS VERZIO: JELENJE NINCS

00000000	00000000
0000000000000000	00000000
0000000000000000	00
0000000000000000	00000000
0000000000000000	00000000

3.00000000

8 pont

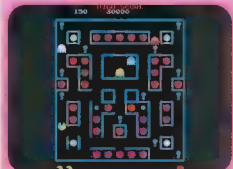


NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

A Namco legújabb arkdágyűteménye 14+2 klasszikus címet átlal fel: Bosconian, Dig Dug, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pole Position 1-2, Rally X, Rolling Thunder, Xevious és SkyKid. A menürendszer rendkívül dezinós és hangulatos, ugyanis virtuális játékek között lépkedve választhatjuk ki klasszikus kedvencünket, meghozza minden bizonylat az eredeti tervezésük szerint kiállítva – a háttérben pedig egykori pop / rock slágerek szólnak. Ennek köszönhetően, akárcsak anno a Shemue 1-2 esetében is, itt is hasonlóan játékmotoros élményünk lehet. Minden cím esetében teljeskörű beállítást lehet a kért képi és irányítási konfigurációt. A 14 alap-



címen kívül még megnyithatjuk a Galaga 2-t, és a Pacmania-t is, amennyiben elérünk bizonyos játékokban meghatározott mennyiségű pontokat. Az átlarok minőségiek, egyedül az irányítás nem volt mindenütt tökéletes. Extra szolgáltatás-ként ott van a multiplayer lehetőség, a pontszámok pedig felülíthatók a netre Xbox Live-on. A gyűtemény egytellen komolyabb hibája, hogy a legtöbb cím unalmas közepes alkotás, és még ha be is jött nekem pl. a SkyKid, a Rally X, vagy a Dig Dug, szerintem egyedül a Pac-Man játékok miatt lenne igazán érdemes behunni rá.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

6 pont

WORLD SERIES OF POKER

Legyen szó bármilyen biliárd, vagy szerencsajáték alapján készült stúdió, mindig ugyanaz a baj velük. Az átlarunk kedvelt játékokat ezerféleképpen ismerik a világ különböző részein, és kicsi az esély rá, hogy az átlarunk megismert szabályokat megjelölje a játékokban. A World Series of Poker közel egy időben jött ki az előző Konzolban (Balu által) tesztelt World Poker Tourral, amit már csak azért értek, mert szinte teljesen ugyanaz a témájuk, a legelterjedtebb hivatalos amerikai póker (vagy nem tudom hogy hívják) szabályait felhasználva. Bevallom, nekem enyhén szőla kissé kusza volt az egész játékmotor, ahogy ott ültem egy hatalmas asztalnál tucatnyi másik pókérező társammal. Ugy-



hogy a szabályok megértéséhez mindenképpen olvassatok el Balu cikkét a konkurens játékról. Mindenképpen dícsértes, hogy sok másik játékkal ellentétben itt virtuális emberek ülnek az asztalnál, sőt még karakter kreáló almenünk is van. A tetszőlegesen beállítható gyorsmórközéskén kívül rendelkezésünkre áll egy igen tartalmas karriermód is a hivatalos bajnokságokkal. Nagy különbség nem lehet a két játék között, itt is van online / system linkes multi, és habár én személy szerint nem látom a konkurens játékot, az igényesen oldalak inkább a World Poker Tourt ajánlják.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, PSP

6.5 pont

SKI RACING 2006

A Ski Racing 2006 egyenes ági leszármazottja a tavalyi évi H.M. 2005 Ski Racing szimulátornak. (Teszt a 80. Konzolban.) Továbbra is jó véleményem vagyok a sorozatról, hiszen minőségi sportszimulátor kiváló játszhatósággal, és csinos grafikával. Nagyobb sebességnél még mindig szédítően hat ránk a játék, főleg meretesebb TV-ken. Az ez évi kiadás alig különbözik az elődétől, mindössze a menürendszer lett deszinósabb, a grafika finomítottak valamit, és végre nem csak körökre osztott, hanem igazi osztott képernyő multit kapunk, valamint a gombkiosztáson változtattak valamit. Az igazi probléma továbbra is a mindösszesen 4 darab árvalkódó (hivatalos) lesiklasi



stílus, melyek csupán a checkpoint közötti távolságokban, és ennek megfelelően a lesiklasi sebességben különböznek egymástól. Ha még nincsen meg nekem a tavalyi verzió, és konkrétan realisztikus sportjátékot keresek ebben a stílusban, akkor mindenképpen jól fogsz járni vele, hiszen sok-sok hivatalos bajnokság helyszíne látható az játékban benne. Minden más esetben az SSX, vagy az Amped sorozat a nyerő. Az SSX On Tour esetében amúgy még a sielés iránti vágyunkat is kielégíthetjük.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

Miképpen hasonlóan engem is meglepett a legújabb James Bond rész témaválasztása, no meg Sir Sean Connery főszereplése, de az okokat most nem szeretném fejtegetni, ugyanis Miki kollégám ezt már meglette a 88. Konzolban, és hát történelmi kérdésekben (pl. Hidegháború) ő a nyerő. Nem volt szerencsém a PS2-es verzióhoz, de a cikkben olvassatok alapján teljesen más kép alakult ki bennem, mint amit a X-es verzió kapcsán kaptam. Nem hiszem, hogy ennyire különbözne az izlésém Mikitől, vagy Martinétől, így véleményem szerint elég komoly lehet a különbség az X-es és a PS2-es verzió között, persze nem az lenne az első eset (pl. Max Payne 2). Mindenesetre semmilyen játszhatósági problémát nem tapasztaltam sem a külsőnézetes, sem



pedig az autós részeknél, sőt kifejezetten tetszett a stúf játékmotori stílus. Megjegyzésre is komolyabb különbség lehet a két verzió között, mert X-en nagyon elégedett voltam a TPS akciórésezzel, az autós küldetés pedig bármelyik városi autós játéknak kiváló, vagy legalábbis egy erős jót érdemelne, engem kifejezetten a Driver 2-re emlékeztet, persze akkori szerepem néve. Kissé egyszerű, de mindenképpen jól játszható és szórakoztató akcióadás akciójátéknak tartom a From Russia With Love Xbox verziót. Minőségileg kiemelkedő, stílusos átlarok, rengeteg ekeán, és néha-néha egy-egy kisebb robbanás.



MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

7.5 pont

SAMURAI SHODOWN

Szegény Samurai Shodown II játékok dőlételeitől kálvária vehettem kézbe, ugyan-
is övélet megelőző pár napon szerettem
be PlayStation elődjét, az SS harmadik epizódját (Készítők: Olight).
Sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött, de egyáltalán nem túlsó remé-
nyeket: hosszadalmas töltési idővel, viszonylag nehézkes irányítással,
nehézen követhető, félrecsúszott játékmennel találjuk szembe magunkat,
melynek köszönhetően hamar nyílt a tálca, s csorélt helyet a játék egy Vam-
pire Savior EX Edition felirattal kerengve. No, akkor indult a buli.
Lássuk mit tud a Japánban Samurai Spirits Zero címen – eredetileg SNK MVS
arcade kabinra, majd röi egy hónapra NeoGeo platformra cartridge formá-
ban – megjelent stúfi, laza három évvel a 2003. októberi debütálását követ-
ően. Így aztán, a japán játékosok már 2004-ben kezdhették vele a PS2-es
partit, rendszer megjelölést tehát ez a release. Az új amerikai és európai par-
tik két célplatformja, az Xbox és a PlayStation 2 extra tartalom nélkül kiábr,
hogy elvigyen a vállán egy – jól tessék kinyírt – hallgatórúkat – teljes ön [I]
kiadást a vállán, már amennyiben 2D fighting game-ről van szó.

TARTALOM

A legfontosabb említhető tény, hogy az Xbox Live szolgáltatást is lehető-
ségeit méltán kihasználja az anyag, amelynek köszönhetően onli-
ne formában lejátékozhatjuk próbára tudásunkat. Igen, itába a kétjátékos mód, ma-
napig a Live! már majdhogynem alapvetelmény egy multio kiegészítő
korlatos játék esetében is. Szerencsére egyébként ezt a vonalat, azaz a
masszív online támogatást továbbítva a Microsoft is ügyszerűsíti vasat II-
magot szolgáltatásának a bővítése révén. No, de lényeg a lényeg: 26 kü-
lönállóféle karakter van felsorakoztatva a játékban, azaz jelenti, hogy
az előzmény-árakokban szereplő harcosok teljes repertóriája mellett 11 új is
helyet kapott. A legfontosabb az ugyanis az, hogy ebbe még nem számol-
tam bele egy boss és egy rejtelmet. Így már elég meggyőző az össze-
g [ő]r sokat nem tudok róla, de Nabuhira Wazuki manga-művész keze
munkáját dicsérni jó pár karaktert.

23 féle kombó van a játékban, s nyolc extra, Xbox-exkluzív mozgáskombi-
nációt sajtálhat el a kíváncsi, s mindemellett kilátó játékos. Az alapvető mo-
gásozatokat, mint a könnyű támadást, vágást, erős vágást, rúgást és a mediat-
ciós speckó, a játékrendszer szerves részét képző linacságok egészítik ki.
Sword Gauge: az életet csak alatt találhó, mindig az aktuális támadó-
ról mutatja. Erőtelmesen az alacsony a karakterünk támadásereje, akkor
nem, vagy csak kicsit tudunk sebezni ellenfeleinket, alapos támadásra is,
vagy maximális energiával kell egy-egy vágást bevinni. Ha bekapunk egy-
gy támadást, vagy csak a levegőben csapkodunk, akkor csökken a táma-
dóerő, ami idő múlásával egyébként ha lassan is, de fokozatosan újra-
töltődik.

Rage Gauge: ez, azaz a düh éppén akkor töltődik, amikor támadást
kapunk be. Ha maximálisan feltöltődött (ami egyébként általában nem jelent
túl sok jót), akkor aktivizálódik, melyet speckó ütések formájában kamatoz-
tatunk.

Rage explosions: aktivizálást követően a Sword Gauge maxra töltődik, a
speckó, részint „lőhatékony” támadásokkal zaklatjuk egyen aktuális el-
lenfeleket. Kifejezetten kellemes és hatásos támadási forma.

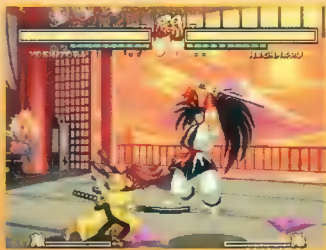
Concentration One: csúszmatikusan aktivizálódik, mielőtt az életet csak kék-
ken kezd villogni. Egy csapás erejéig előre láthatjuk miféle csapást kíván
majd ránk mérni kedves ellenfeleink. Tulajdonképpen egyfajta Mátrixos idő-
lassítás effektnek is fel foghatjuk, a lényeg, hogy igen hasznos feature-ről
van szó.

ÖSSZEKÉP

Az ezt kétféle megelőző PlayStation kistévérehez képest igen jó kis jät-
ék lett a Samurai Shodown V. Ök, érdek, hogy az a platformra
készült: A az 3D-s játékok mellett turo lehet a külső, lakus szemléli száma-
a egy ehhez hasonló, stílusos háttérű 2D-s veredőskötő. Potig egyálta-
lan nem arról van szó, hogy ronda lenne a game, a határolás, fel képmény-
vő lenyegre igaznak meggyőző tudnak ám lenni. Harcoljuk a néha be-
világos spirtok-ek, meg a behűző forrasztó véleményem szerint meggyőző-
hatatlan, kék a Daboz toronymagas erőteljességének a tudatában s Neo-
Geo-val. A zenék is egésze jók, az ismétlődő effektek viszont ha

MARTIN BELESZÜLI

Magyarországban ebből 0, azaz nulla darab adható el. Mindegy, a mi
feladatkör az újdonságok bemutatása és értékelése, és ennek ezennél
elegendi is lennie.



■ ■ ■ ■ ■ élvezhetetlen barzslásokat, de egy idő után bizony idegesítők. Ma-
ga a játék bőséges extra tartalommal bír, az nagyon becsúsz benne, már csak
azért is, mert az Xbox Live szolgáltatás által támogatott játékmód sokas-
■ ■ ■ ■ ■ nével a játék élettelert. Sokat javult a harcvizszár és a táltom is-
mert harmadik részhez képest, az extrák hosszúsága – és ami ennél is
sokkal fontosabb – használhatóság. Egyedül a játék értéktárgyaival akad
egy kis gond, teljes árú cuccról ■ ■ ■ ■ ■ ugyan...



SAMURAI SHODOWN V

SNK PLAYMORE

MÁS NÉVZET: PS2

grafika: közepes
játszhatóság: közepes
szórakoztatás: jó
zene / hang: közepes
hangulat: közepes

1-2 Játékos, Xbox Live

✓ rengeteg extra
× apró portolási hiányosságok, drága

6 pont

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

A videojátéktól, a konzolozástól távol álló – többnyire PC-s körökben kikerülő – személyekben már az ördöktől is el a szereplője, miszerint a „TV-re ügghető” kétszereplős” két-három stílusú teremtettek, melyek egyike sem igényel komolyabb erőfeszítést a színekellátástól: van benne némi igazság, hiszen minden konzolgeneráció első sorban a párgecséből, azonnali kikapcsolódást felkínáló produkumok véglátáshoz adódata tartja el, azonban ha ilyen szűk keresztmetszetre oszlik ezt a kiterjedt kis mini-galaxist, elszármazik az olyan közel sem elhanyagolható tények mellett, mint hogy a bankoktól – csak a GTA és a FIFA széria folytatásai termeltek, hanem az olyan összetett és igazán hardcore közönségnek szóló szövegeset is, mint pl. a Final Fantasy saga.

A stratégia mint műfaj valóban személyi számítógépeken honos – a C64-es Pirates!, a PC-s Civilization és az RTS műfaját megteremtő Dune első epizódja –, ám az eltelt évek alatt csendben, egyelőre csak bizonyos régiókban már megfogalmazódott az igény genre átlátására: az Intelligent Systems-Nintendo páros az egyértelmű pionír. Az 1990-es kálváriai First Emblem érthetetlen, számtalan felfoghatatlan okból – így ki az ősi régió vasmarkból, pedig a NES-es első epizód már ott volt az a magikus szikra, ami a későbbi folytatások mindegyikének legmélyén feltehetően. A Command & Conquer és egyéb (esetként konzolekklúzi) megmozdulások közepette mégis egy gyakorlatilag több éves technikára épülő, elavultnak és korlátozott képességű hardvernek, platformnak köszönhetően tartunk ott, ahol ma a Gameboy Advance handheld mivolta ellenére a tökéletes picotér az ezen a vízen hajózni kívánó kufárok számára. Itt látni

napvilágot az említett FE első angol verziója – mely megérdemelten csúszott a képzeltetből dobogó második fokán az idén debütált fiatalabb sorj mellett – a Final Fantasy Tactics és a Tactics Ogre, valamint a szintén e cég által patronált Advance Wars, mely történelmi vetületre és térbeni behatárolás okán örvend olyan hatalmas népszerűségnek.

Pedig nincs másról szó mint egy már bevált séma reciklálásáról: a belső – régi, mindössze csak a konténer kerül a tisztábbra újra és újra. Az Advance Wars érdemei ennek ellenére vitathatatlanok, a tökéletesen belülről fogaskerekek mesés összhangján két folytatás elkészítése is lehetséges lenne, melyek bár nem voltak képesek olyan mértékű újdonságok bevezetésére, mint amire számított a nép, elődjé jó tulajdonságait megtartva mégis egyértelműen kiemelkednek a szűke tőmegből. A Gamecube-ra megálmodott **Battalion Wars** nem olyan tökéletes konverzió, mint a tavalyi esztendő végén megjelent First Emblem – már a 2004-es évnek szentelt E3-on kitűnt érdekes koncepciója, egyedi megvalósítása, ám a GDC-n minden bizonnyal felfedő bemutató kiadásával mutatta meg igazán, hogy mit is várhatunk tőle: ennél se közelebb, se messzebb nem kúlni fel a rövidnek epenséggel nem nevezhető tesztelési fázis alatt.

WE ARE AT WAR
A háború pokla nem ismeretlen a Battalion Wars világában – a Nyugati front pátrióta seregei egyszer már összecsaptak a nacionalista Tundron Birodalom seregeivel, a véres közelében végzettséggel a győzelemért helyett kompromisszumot kötöttek a két ország között egy hajszálvékony

al missziók alatt szembesülnünk kell a ténnyel: a produkum bizony erős, stratégiaiából ismerős jegyekkel bír és bár korántsem annyira hardcore, mint az Advance Wars, semmiképpen sem nevezhető agyatlann, reflexekre hagyatkozó shooternek. A lényeg könnyen és tömören összefoglalható: adott a parancsnok (azaz te), aki kisebb szakaszok élén próbálja teljesíteni a feladatokat, ebből fakadnak nem ajánlatos frontális támadásokat indítani egy idővel felszerezett győzelem ellen az erőtbe visszavonult ellenség karácsonyával nyílegyenesen. A kulcs: tervezés, taktika. Vázzuk egy példával a könnyebb érthetőség kedvéért. Adott egy völgy mélyén fekvő bázis, mely két szűk kijáratnál rendelkezik, az opponens pedig megpróbálja ezt elloagni. Szerény személyünk egy tank lövegtoronyból szemlével próbál határozott védelmet kiépíteni a rendelkezésére álló emberanyagával – az első támadási hullámban az ellen aközön rakétás egységeket küld a járművek megsemmisítése érdekében, ám a vezető a veszély forrásának első jelére figyelő pozícióba helyezi gépfegyveres bakait, akik könnyűszerrel küldik át a túlvilágra a csoportot. A második fázis a nehéztűz

BATTALION WARS



demitilizált övezet szimbolizálta a törekvő, függőben lévő békét. Az ellenség készletét azonban könnyedén felborította a katonák és vezérek idegét. Még a fiatal, ambiciózus nyugati hadvezér kiképzése javában folyt, az erős orosz akcentussal beszélő tundraiak megsértették az egyezményt, és egy kisebb sereg élén leket ütöttek ellenlábasként valódon. Az arcprító, sunyi akció megtorlása – várat sokat magára – az ellenlábasként egymáshoz feszülnek, a haza hál győzelem ragadnak és egy számukra ismeretlen cél érdekében másodszor is egymás torkának esnek, ám a küzdelem közepette felhínik egy titokzatos, eddig ismeretlen harmadik frakció, aki a szemben álló felek gyengeségei kihasználva egy harmadik frontot nyit és megkezdte a két nemzet összeházasítását – de mivel – ezeket olyan forrás a kését, az opponensek szövetségnek a missziók ellenfelei szemben, így kovácsolva békét – ideológiai szembőlölésből.

A BW első pillantásra – létesen – egyszerű akciójátéknak tűnik (már csak a fázist hátról követő kamera, valamint a képregényre vett figura okán is) azonban a rövid és velős turti-

zésesség, a páncélos egységek ellen már a parancsnok is lehet valamint, a biztos győzelemért viszont érdemes a bazookás srákokat is akcióba lendíteni – a hatás garantált, az objektíva teljesül, (majdnem) mindenki örül és boldog: a gondos terv megvalósul, győzelem. Természetesen „ak tud dőlni győző” alapon, gyakorlatilag Fortuna istennő minden képességére hagyatkozva is elérhető a kívánt hatás, ám mondanom sem kell, az egészségre káros embervezetéshez használtuk nem kifejező, főleg mivel az egyes küldetések végén osztogatott pontok mennyisége függ a választott módszertől.

Az egységek változatosságára nem lehet panasz, a kiterjedt misszióstruktúra pedig megköveteli, hogy kisméretű és jól használjuk az elérhető erőforrást, mivel építkezés, anyaggyűjtésre nincs idő, csak a kizárólag abból gazdálkodhatunk, ami indultkor kapunk, illetőleg akikbe esetenként bontunk: a másodlagos objektívok döntő hányada fagyásgáza esett vagy épp eltűnt századok felkutatásából áll, ezek fel- és kiszabodása pedig nem csak remek mód, hanem a későbbiekben határozott segítséget nyújtó akció is, lévén a többszörös túlerélés kihatolást mondhatók. A gépfegyveres győzelem alapvető támogató alakulat, négykerékű és lánctalpasokkal

MARTIN BELESZÓL!

Hiukam, nagyon bízom...! Már én is nagyon sokszor teszteltem regionális és kellőképpen izgalmas. Tuti megismerem. Hisz az én általános ismeretű múltipolitikusom...

Wilson



E pont

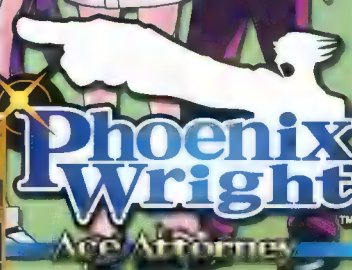
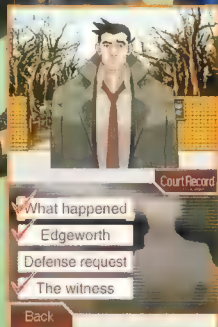


THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

[illegible]

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 111–117

5 pont



Hal vannak már a régi jó öreg Infocamos szösszenetek, Douglas Adams kiváló H2G2-je, az Enchanter éjszakába nyúló filmfodrozója, a 69,105-es számhoz kapcsolódó rejtett poénok eljött feleltek az idő. Az interjú és a tényleges grafika megjelenése kizárható a piacra is kizárólag szöveg alapú produkciókat, melyek később halálra alapú MUD-okként éltek tovább. A múltaj felelősségének gondolata nem új keletű, egy bizonyos Hideo Kojima az 1988-os SNATCHER-rel valamint az ezt követő POLICENAUTS-szal elemént dőzt jutott a stílus véramarába, hatása maradóan – Japánban mind a mai napig rabog elő a digitális novellák székre, melyben a képi anyag csupán illusztráció a teljes menüjű olvasmány mellett. Sajnos az ezek többsége soha sem jut ki az átlag szöveg szögéből – talán a piac zártsága, talán a művek témaválasztása és súlyosság okán – be kell említeni azokkal a maradványoktól, amik esetenként utánunk húzódnak, elsősorban az underground szcéna forrongó parádicsomából.

Mainstream képviselőik akadnak – a Capcom pontosan ilyen szereplő. A 2001-ben startolt Gyakuten Saiban szeria handieffél mivolta ellenére elképesztően tartalmas, intellaktuális kártyák (játék – kategóriájú tekintve ügyvédkimutató. Már maga az alapötlet is zseniális, a jogi heretizokort leegyszerűsítve és (főként a szakma képviselői számára) néha irreális jelenetekre csatolva egy olyan igazság, Columbo, Sherlock Holmes és Poirot szintű

körténelvezéssel megoldott produkciót tessék feltehetünk is japán- és GBA-exkluzív termék képeben, melyre még nem volt példa. Kétféle tételt is megért a dolog, sajnos azonban a szög – és a nagyközönség pozitív fogadtatása ellensége sem fordították le a világ nagyobb számára érthető nyelvre – igaz, a tavalyi esztendő végén több hónapos megfeszített munka után elkészült a Gyakuten Saiban 3 első ügyének rajongói fordítása, ám az irratlan menüjű szöveges anyag miatt még legalább fél évig nem várható a projekt újabb lepcsőfokának elérése. Eppen ezért ért örömmel mindenkit a hír, hogy a DS infomáció világáig terjedt publikálásra kerül, gyönyörűséges angol nyelven lebből és az olvasmány menüjűséggel felfűzőn a nyelvi gyengébbek ismét inkább is vágnak neki, maximum egy vasas szótárral, ráadásul mindfajta tartalmazza a teljes Gyakuten Saiban, egy ki-zárólag DS-re megalkotott plusz fejezettel. Így ez lenne a fűrészesztyágon Phoenix Wrightként kiadott tesztatlank.

A PW nem egyszerű eset – négy plusz egy, egymáshoz szervesen nem költő ügyet lát a közönség és. Természetesen az első ügy amolyan rövid bemutatón a tárgyalóterem mindennapijából az ízelítő csak és kizárólag a jogtudokor csatáinak helyét adó épület belsőjében zojlik, ám a program második felétől kitárul a bíróság karja – a harmadik fejezet már fel hal utazók bevonásával kezd a végfeltejtél. Minden egyes történet hitehatalmú kidolgozott, aprólékosan felépített sztori és általánosabbban mindegyikről elmondható, hogy tartalmaz egy olyan fordulópontot, mely után az események hajmeresztően más fordulatot vesznek. Az egész leginkább egy igencsak jól megformált Columbo epizóddhoz hasonlít, hiszen a tárgyalás előtt muszáj bizonyítékokat szerezni, tanúkat kikérdezni és később beidézni (mely procedura automatikusan történik, a papírmunkával nem kell törőd-nünk) őket az ügyhöz, csak ezután következnek a tényleges párbaj, melyben a védelem érde csaták össze az ügyészével képviselő-jével. A tények ismertetését követően a pódiumon helyet foglal az első tanú, aki vallomást tesz – ennek végzetével hűsítik, Phoenix megkezdheti a kereszkérdések feltejtését, a cél a legmegtalálása és az azba történő belekapcsolódás: amennyiben sikerül a meglévő bizonyítékokkal ellentétes momentuma bukni, látva-

nyos és hangos tiltakozással fordul meg az ügy menet, a vád bástyái (ideiglenesen) leomlanak és haladhatunk tovább a „nem bűnös” ítélet kihirdetésének röögő után.

Egyesütnék hangzik? Az is – legalábbis a rendszer. A kínos pont megtalálása már korántsem, nem egy ólajkóvalból 15-20 per-cet törtem a fejem a képernyő fölött, hogy vajon mibe vágjakon be-le jogászomaim. A dolgot nehezíti, hogy maximálisan illa-kolommal hibázhatsz a tárgyaláson, ennél több tévedés esetén au-tomatikusan véget ér a küzdelem – tessék tehát alaposan átnyálaz-ni a tényeket és bizonyítékokat, tessék következtetéseket levonni és kapcsolatokat keresni: ez az a gondolkodó ember játéka.

A Phoenix Wright: Ace Attorney tartalmas, 15-20 órá-val kecseslelt, ömbátor csupán egyszer végigjátszható sztorival rendelkezik (ami nem feltétlenül baj, hiszen így kerék a történet), mely minden egyes percében ardlíon kelláms kikopaszodással szolgál. Természetesen az öt ügy mindegyike tartalmaz klassz hullámművelget, ám ez korántsem képes elfedni a mű pozitívumá-it, azokból pedig van bőven. Sajnos komolyabb spoilerzés nél-kül nem árultuk le a többi néma a Capcom műremekeiről, ti-pikus az az játék, ami ele le kell ülni és személyesen megismer-ni – maradéktalanul meghálálja, hűgytétek el. Kár, hogy ennyi évet kellett rá várni a kár, hogy még nem került szóba a folyta-tás lehetősége: ha való való, amiből még időbbat elvisszák a DS-kiadók szervezete, hát ez az. Félvétné kiadott egy-egy normális produkció? Ugyan már, badarság: a Phoenix Wright ennek le-gyékesebb bizonyítéka.

(A teszteldányért köszönet Nexus-nak)

Wilson

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

CAPCOM	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavaltosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

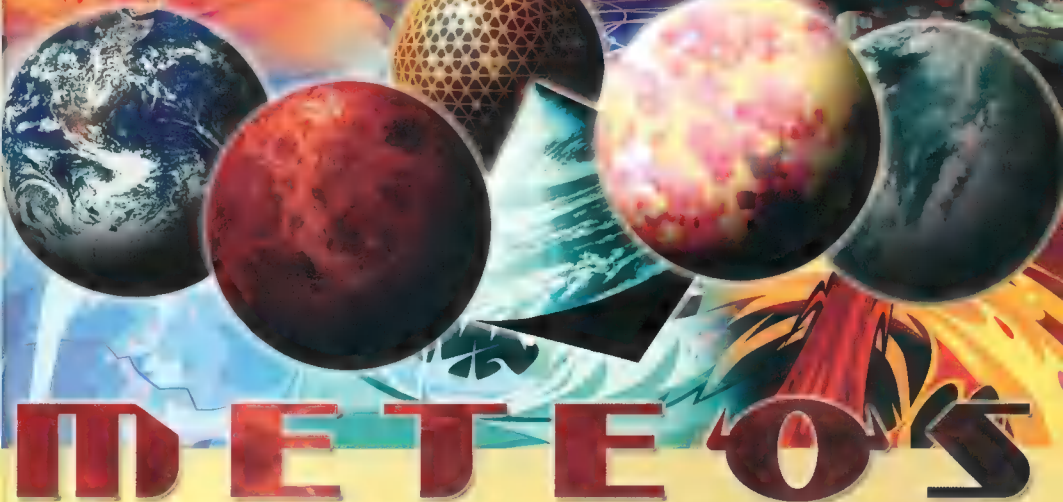
1 játékos

✓ Intellektuális kaland
× Sokáig kellett várni a kiadásra

9 pont

576 KONZOL

MARTIN MÜLLER
A napofénynek, a szennyvíztől, Nimszoda zseré kellene ves-kim? (A kis játék a gyereknek szántéppapírra). Képzeld, léte-zes már! Kérdésed? Az emlékeim csodá! Képzeld, a bankok! És az, amikor a fűkecske ugrik a szélre és a szél, egy ma-zis a télek, az van! Nimszoda! Hát milyen bolg megfés? Hogy melyik van? Amelyik kilenc pontot kap az Konzo-ban! Mi a szél az a Konzo? Úgyvadász angolul? Hűvéné-sz: maga engem! Na, gyors le a szélre! És a szél, mosak-sz: Nimszoda!



Logikai játékokból napjainkban sincs hiány, a kultikus Tetris óta nem kevés víz lefolyt már a Dunán, a fejlesztők többsége mégis az Alexey Pajinov által lefektetett alapokra húzza fel a saját házáit, azaz: elemek bizonyos szabály szerintű elrendezése azok eltűnését, a pontok értékeinek növelését varázslat maguk után. A formula már gyakorlatilag végletes alkotással bizonyította helytállóságát, továbbfejlesztésével a rókabőrök számát tekintve csúcsot érte Puzzle Bobble (Bust-A-Move) próbálkozott, hatalmas sikerrel – 11 év elteltével még mindig képes minden egyes kiadás olyan mértéketlenül addiktív fejedelmet kiosztani, amit ennyi epizódal háta mögött már nem várna az ember. Pedig a képlett borzasztan egyszerű, a látványvilág gyerekes, s nehézségi fok viszont már a platform verdet, főleg a komolyabb szinteken. Természetesen ez sem kerülte el a csúcs, másodszor még napjainkban is zajlik, konzolfronton a Super Puzzle Fighter tollmárcsoltja sajátos elközelítést, az új handheld érárt pedig rögtön kettő plusz egy

igencsak ütős címmel nyitotta meg a puzzle színe. DS fronton a Polarium tapados látványvilága, a riasztó külső mögött mégis felbecsülhetetlen értékű rejtő díja nyitotta ki Pandora szelencéjét, a PSP vásárlóknak pedig be kell énnük a már bemutatott Sudoko elektronikus információjáról, valamint a Lumines tökéletességével. A Meets első blikkre borzalkodóan furcsa, koctikus próbálkozás, ám fél perc tényleges játék után letisztult a kép és onnantól megállíthatatlanul szakadt előre a rajongás és az elkötelezettség gázmozdonyára.

Történet egy puzzle-ben? Bizony ez is megértük – Meetsos bogyutácska, mégis szerethető találgatós lódaló s boltok palczin. Íme: a galaxis békéjét és a benne élő lények sokaságát egy idegen faj veszélyezteti. A „meets-ök” az égből potyognak s planéták atmoszférájába, először a föld színéről mindent és mindenkit, aki az útjukba kerül, beleérve az egész égitestet is. A pusztítás előszele azonban még időben megcsapja a naprendszer egy tetemes részét, az elkészedett, elpusztított rejtő fajok erejüket latba vetve veszik fel a harcot az invázios flottával. Én megmondtam, hogy... lessék bonyolult dologra számítani a Meetsos... erről szól. Adott egy jól behatárolható pálya, ami minden esetben az univerzum egy-egy bolygóját szimbolizálja – a rajta élő népek határozzák meg a meets-ök formáját, a planéta paramétereit pedig a gravitációs erőviszonyokat. Az égből folyamatosan hullanak alá az elemek, a stylus-forgatva s cél három egyező színű kocka egy vonalba helyezése: ezek csak és kizárólag függetlenül mozgathatók, visszintenes és átlósan nem. Itt válik trükkössé a dolog – ha sikerül a párosítás, a sor attól a ponttól kezdve rakétáknak a legvégébe emelkedik és elhagyja a légkört, felébe, ha engedi az emeltet tömegvonzás, illetve ha

sor méreteiből adódó korról ezt lehetővé teszi. Az időnként megjelenő power-upok elősegítik ezt a procedúrát, a fúziós bombák jobban eselben az egyes pályák letartók, rosszabb esetben csak éppen a levegőben lévő és baj esetén a bolygóra visszahulló blokkot. Az igazi nehezítés az ellenfelek megjelenésekor esedékes, a kilőt meets-ök ez esetben s másik játékos fejére potyognak, így okozva a lehető legnagyobb galibát és felfordulást.

Leírva talán kicsit bonyolultnak hangzik, játék közben azonban sokkal érthetőbb és nyilvánvalóbb a szabályrendszer. Az addíció forrása egyrészt a sebességben és az egyre nehezező pályákban rejlik, másrészt a hihetetlen karantános szingli módokhoz. Az egyzenéses hadjárat is három változatos lehetőséggel rendelkezik, a kezdők válasszák a hat bolygót tartalmazó lineáris kampányt, a bótábbak pedig a két- vagy három fúzt (1) sárgolyt telkináló opciót. Ez azonban csak a jeghyeg csúcsa, a Meets fejlesztése során az elsőleges szempont a megfelelő multiplayer parció kidolgozása volt, mely feladatot a Q Entertainment maradéktalanul el is látta. Akár egy káryával is egymásnak eshetnek a humán opponensek, ám ahhoz, hogy látvány legyen a meccsek statisztikája, illetve hogy kihasználható legyen az egyedi profil kreditáinak és használatának lehetősége először mindenkinél a saját példányával csatlakoznia a WiFi örénén keresztül folyó internetellátás háborúhoz. Megéri beruházni a produktumra, hiszen... csak kategóriájában nyúl rendkívül teljesítmény, hanem a platform korántsem szégyenes, nívó produkumunk sorát tartalmazó felhozatala közt is. Az egyedi látványvilág, a letisztult, könnyed és függőseget kiváltó rendszer valamint a random generált bolygóparamétereknek háló gyakorlatilag végletes szavatossági idővel rendelkező egyzenéses módozat együttese kötelező, azonali vétélre avaszzák a póciást. El a DS Tetris: ennél nagyobb dicsekvélet egy játék sem kaphat.

(A tesztpéldányt kszőntén Csabink)

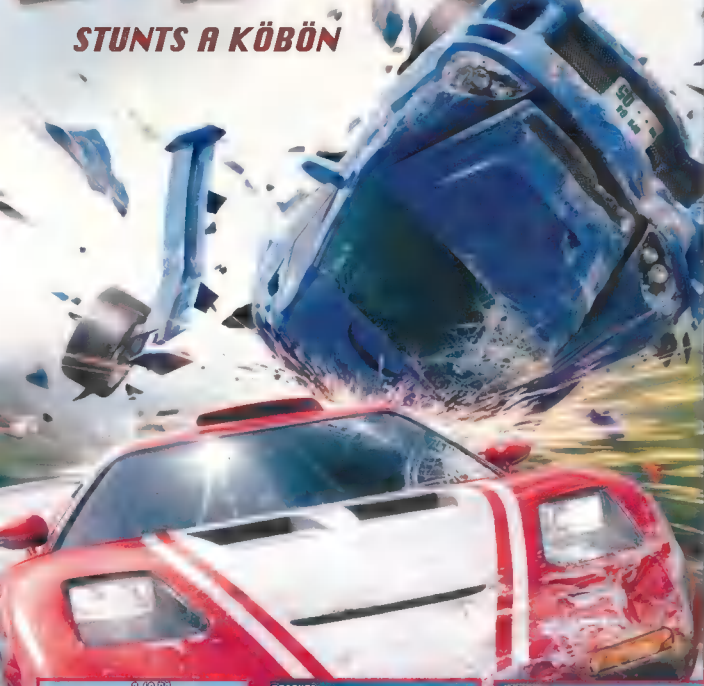
Wilson



BURNOUT

LEGENDS

STUNTS A KÖBÖN



MARTIN BELESZÜLI

Vannak nehezen befogadható, borzalmasan elvont gépek, és akadnak csúnya, de szórakoztató címek, melyeket közepes pontszámmal szoktunk illetni, felhívni az olvasók figyelmét arra, hogy adott esetben egy ilyen anyag is okozhat kellemes meglepetést. Két pontot viszont nem szűn szoktunk osztogatni: az a játék, ami ilyen negatív értékelést kap, általában a „nem jó stuff” kategóriába tartozik, hanem a „sz*r stuffok” közé. Ez itt az.

Kétség sem férhet hozzá – a Criterion Burnout stéri napjaink egyik legnépszerűbb, legizgalmasabb konzolos programja. Stilisztikát és zeneileket egybefűző zenésítő alkotás, mely a népszerűk világától annyira idegen játékosok is több órára képes – képernyők elé lánccal ordnáló pumpáló akciószekvenciával, parádésan látványos megjelenítéssel és a mindent átjáró egyedi atmoszférájával. Nyugodtan korántsem nevezhető száguldosból igazi pionírrá vált – egyre szalonosabbá váló produktumok háború tengerén: a harmadik epizód felalátla a spanyolviaszt, az addig képtelen koncepció házastársa az FPS-ből kölcsönzött rombolást a nyomást alaposan felpumpáló, forgalmas városi lokációkon lör-

tető vezetéssel (a Burnout 3 jelen konzolgeneráció egyik legnagyobb klasszikusa, igazi mérföldke) – kár, hogy az elvett folytatás nem volt képes annyi és olyan mértékű újdonságot a konyalekka hajlítani, mint ami az idővesztéssel szükség lett volna. A PSP inkarnáció az új platform képességei kihasználva a szükséges éppenséggel nem nevezhető felhozatal egyértelmű favoritjának bizonyult, az alig két hónapra rá megérkezett DS port viszont nem fog aludlasi rekordokat dönteni – a kiadót látnak is szánított senki kétségbe nem ejtő teljesítményre.

Pedig minden itt van a **Burnout Legends**-ben, aminek lennie kell: a rövid, de akciódús bevezető animáció (ha rosszszájúak akarának lenni, akkor mondhatnánk, hogy az intro egy az egyben a Sony gépjére szánt verzióból lett ügyesen ászésvágo és áthelyezve) a szükséges szintre tornázza fel az érholózatban futó folyókák szízeit, a játékmódok pedig ismerősként köszönnek vissza – gyakorlatilag minden itt van, aminek lennie kell. A World Tour opció öt autókategória keretén belül prezentálja az alapvető játékmódusokat. A Pursuit (játszani rendkívül-újdonság szösszenel, az Eliminator (kékeny kesélyes rendszerű) csopartos hírig, a Race hagyományos kőverseny, a Face-Off kétszemélyes párbaj, a Crash pedig még mindig az útkeresztjeződen áthaladó sofőrök kiaplatásáról szől – csak hogy. Már az autótávasztásnál gyanús, hogy az úgynevezett „autók” inkább hasonlítanak egy megtermett tégelyhoz, mint áramvonalas benzinfalához, a képzeltetű gőzpédálra lenyervelek pedig azonnal kiváltják a foga fehérlését a produktum: ennek kérem szépen semmi, de semmi köze sincs a Burnouthoz. A kocsik valóban úgy viselkednek, mint a hatalmas kődarabok, a vice pedig az, hogy a lényegre adó utközés dözse színtre süllyed le, a felek lepatkának egymásról, a hitbox pedig olyan borzalmasan nagy, hogy néha már akkor ronsként bámulhatjuk kiűs szeméből – saját verdat, mikor még legalább 1 méterre volt a bajt okozó oszlop / hűvégi vezet. Ebből fakadón hiába van tényleg temérdek játékmód, pályák és multiplayer opció, ha élvezni nem lehet, csupán szelvény: az legalábbis sokat.

A Burnout Legends DS szép – szab, mint a koromtűtűben játszó nitrós száguldosással hódító Need for Speed Underground 2, és szab, mint a '90-es évek legelejéi idejű szincpácát felvonultató Need for Speed: Most Wanted. Az urbánus környezet (is) illeszkedik a sorozat általános megjelenítéséhez, a hardver látványos korlátjai pedig nem korlátozzák olyan drasztikus mértékben a háttérben és a panorámában rejlő lehetőségeket. A névtelen város több kilométer hosszúságú aszfaltkijárat csinos, magas házak szegélyezik, a jellegzetes elemek – a folyó felett átívelő híd, az óceánlapokkal tarkított fűző fölött fekvő magvasvűt, a hatalmas útkeresztjeződen – pedig meghozzák a kellő alaphangulatot az élvezetek teljes-vajjal folyó százközlő, ám a gyatra autómódok (melyek immáron nem színes pacák, hanem szabonszékkel felcímezett matchboxok) és az első méterek megletele után azonnal szembetűnő vezetési modell – urambocsá, egy tisztességes szimulációs algoritmus most sozlogva fektetne a vonal elé – az utolsó mórászól is lespóri a pozitív elemek lenyárgó látójáról. Az alapvető sebességteret csökkenyes mádozta még megbecsülhető lenne, ám az, hogy utközéssel (mely a Burnout sava-borsát adó) lepatkának egymásról – (jarművek a sérülés és a törés, valamint a realitás legkisebb jelei mellözve már jócskán túllép az ignorálás keretén. Az egészet telési a bugok végállhatatlan száma, nem számít ritkaságnak az ellenfélbe vagy epp a falba történő belesüppedés, a pályáról történő végetes elűtés és a semmiből előtűnő tárgyak egész gamadója. Mondanom sem kell, az audióra készített fesszavak: a '90-es évek elején virágzóknak indult MIDI korszak teljes lekéltárát, így a prűnyűgös megfiglithatatlansárat adó próbáló elttári a zenei alafestés hálálán feladót. Nem sok sikerrel, persze.

A Burnout DS pontos olyan, amilyennek vártuk – vagy éppen amitől féltünk. Az eddigi Electronic Arts DS alkotásokból okulva a mindégy mércénket pár fokkal lejjebb vittük, ám még ez sem bizonyít elegendőnek a legends széria DS inkarnációjának maximális befogadhatóságát. Valszint, kategóriáján belül az eddigi legismertebb látványvilággal próbáló tolmácsoló a féktelen száguldos netovábbját, ám nem mehetünk el nélkül az szomorú igazság mellett: ennek semmi de semmi köze sincs ahhoz a szerénzőh, amit a konzolvilág (majdnem) egyöntetűen megszereltt és azóta is imád. Boráonyos kivitelezés, gyomorforogató belső, véres sebet ejtő erőszak a videójátékok általán.

Wilson

BURNOUT LEGENDS

EA GAMES, VERZIÓ: IMPACT

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	síratmas
szaualatosság:	elmegy
zene / hang:	síratmas
hangulat:	síratmas

1-4 játékos, wii-n támogatás

csinos külsej

ritkaságok bősége

2 pont

576 KONZOL

Nanostray



Meggyőződéssel álltam arra, hogy a gyökértelenség minden örvendő az a ketten, akik a teremtel az inkarnációk a csödbe a Gradus a ba az eltelt a felsorol is a Mivel a a sablonokon nem egyszerű a az a rössz csak a a kezemen tudtam szá melni azon a Nertem a am

hardveres és több
aki az a
Kérdés, va
a történet mint
száma, se bevezető animáció, se
3 választási lehetőséggel, a
egy egy, a 100%-os
lali ez pedig
nem sok
balti termék árak
a
szintén a főmáni
esek a főmáni
hozhat, az utóbbi
antastan 22 a
A

[illegible][illegible]

MARTIN HILLISZDI

Marha szép játék, de a szavatossága olyan szegényletes, hogy nálam ez így egyben inkább csak egy technikai demo színvonalán mozog. Még jó, hogy nem csak egy pálya van benne...

g mint az vagy extrém
nlok a foglalkozó a hevében Az
n elter váltást
nyerelve az léskerlő, er-
se nincs
miért nem
nezi

NANOSTRAY

MAJESCO GAMES / SHIN'EN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos, wifi-n támogatás

✓ elképesztő körítés
X squánuka tartalommal

7.5 point

[illegible]

Azokhoz karrierre, körül-belül öt éve kezdődött, hogy melyik csalátagi tagokból, az most teljesen lényegtelen. Ez alatt a hét alatt sok mindent történt az életben: örök, bamba, szomorúság, nevelés, és több szeretett közeli hozzátartozó is ráért utolsó útjára Gsvenyére (nyugodjéknek békében). Mielőtt legutóbbi ilyen eszt megírtam, egy teljesen normális gyerek voltam – mivel akkor egy olyan embert ismertem, aki a hat évvel ezelőtti fiataloké volt, és többek között józartam. Azonban... nekem egy olyan ember vezettem el, a cínkel után a munka a mindene, és (habár tudat alatt) nem is legelőbb annyira fontos volt Ő, mondhatni teljesen megváltozt az életem. Szépen lassan a depresszió (de utolmót ez a szó!)... karmái álltak át, és vezettek le, és egyre csak le egy olyan világba, minek neve: öngyilkosság (igen, kis betűvel, nem érdeml meg még ezt sem). Noha azon kellett kopognom magam, hogy az öngyilkosság nem az én választásom, hanem az én karmám kezdtem kezdeni lörölni le (ez a depresszió egyik jele, az olyan szörzők magába fordulva, elvonulni stb.) Bevallom, egyszerű-kétzer ez lényegleg megfordult a fejemben, de sosem úgy, hogy nekem öngyilkosságok kell lennem, hanem úgy, hogy míg vesztelnek az ezzel a szeretteim (míg gondolkod, mekkora bamba lehet az egy szőlőnek, hogy a gyermeke ez miatt a betegség – fontos, hogy segítségével gyógyítható betegség – miatt lesz öngyilkos, azaz a betegség miatt, nem a betegség miatt), akkor a világba, ha én (egyres dolgokban kiváló) tehetséges vagyok. És itt fordult meg az az a fejemben, hogy ki nekem? Kell az nekem, hogy magamat sajátoltsam, ráadásul saját magamnak? Miután beleszorgtam ebbe a levegőbe rájöttem: nem kell Kiszorgatom magam a csúf, rohadó karmak közt, és elkezem teni rohanni a felszín felé, legnagyobbn meglepetésemre szereti, idők emberek vártak, akikben a mai nap bármikor megkérdeztem volna, hogy mi a véleményem az életben, de akkor volt Valik, és tudtam, hogy van még remény az életben. (Ekkor öltöt meg a fejemben, hogy nem is nekem fordultok mindenki hátán, hanem én mindenkinek). Rá kellett jönnöm, hogy egy megabóltó barátom sem én annyit, mint a világ legelőbb ártékja, vagy a világ összes hangzása. Ebben a depressziós időszakban éreztem úgy, hogy csak a jótételek tartók bennem a lelket, azonban ezen a téren (is) egyre jobban kiestem a formából. Éppen ezért, hogy nem is én vagyok a világ legelőbb ártékja (csinálom magamból), ha én vagyok egy veres, páros, vagy a feladatok, hanem nyugodtan, szívvel jótételező sokkal jobban a haldottam. Mind magamért, mind minden máséért.

Most már szeríniem teljesen kilábaltam ebből a szörnyű bajból, habár a hajlamot érzem még magamon néha napján. Számomra nem érte meg a 2005-ös esztendő megélni. Sajnos a negatív dolgok annyira elnyomták számomra a pozitívakat, hogy aprólékosan kell keresnem a hónapok történései között, hogy valami morzsányit is találjak... a drogosnak nevezett... **Axly**

2002 nyara. Megszereztem a Final Fantasy X-et, akkori friss konzolomra, PS2-re. 14 éves, üde kiskamasz voltam, rajongtam a játékokért. Nyár van, végre vége a sulinak, van időm játszani. Függetlenül behúztam a csomagot, póló-mackó, aztán lemez be. Koncentrálsz ezerrel, játsz, anyázás, fejlesztes.
„Fiaaam, ebédel! Nem érdekel, játszom.”

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

GAM, hogy össze ne esek. Mindegyik fajtából megtartottam egyet. Mint a PS1-e! Emlékek, akár jötek akár lap, de ezek mind fontosak, nekem! Igen csak rosszul végződött, de legalább azt tudjátok belőle, hogy semmit sem szabad szét hagyni, meg kell mindent becsülni. Mert egyszer tuti hiányozni fog nektek. „Eladtam én hűlye a ... gépemet!” – rémlik? **György János**

1998 év végén egy jó barátom a MGS jétóhúz jutott. Kétszázadta, hogy problémám ki, mert neki ugyan nem jön be a game, de a grafika nagyon nincs. Rávettem magam, mint győgyűző a takonyra. Lenyűgözött, megízelt, beleszipizott a MGS univerzumú más az első percekben. Együtt léteztek Snaker-ek, de a játékban nem jutott meg a kétszáz éves repülő. A helikopter létezik, de csak a játékban, nem pedig a valóságban. A katonák, "össze-halmozdultak", és nem én tudtam a támaszpontot bemeni. Az őrlés határozta Snaker, amikor is az emelet beugróna véletlenül beküszört a kőbe, az a szellőző. YUPEEEN Nem gondoltam, hogy megpróbálom megcsinálni, meg csak most kezdődnek igazán. A falatbontás 1-2 hét, Mivel helyvisz a szinten lehet, kíváncsi kibontózatban az áramlásiállás 2 hétet vet el az életemből, mire rájöttem, vagy véletlenül sikerült.

Jól hatnak össze egyévi vagy
 Jót a barádot és érdeklődik mi a helyzet, hogy haladok a japán
 nyelv tanulással. Jelenleg a hatodik leckéig jutottam el, és
 ma japán. Annyál Fejlesztőgép az események. Újrakezdek, minden
 meg, mint a korábbiak, "Gegé ragasztó" teretlemén Snake-
 a dobos hullát van Meryl code számla és Elyse ajtójától
 oda, ami "hátul" ragadott, az egész irkálomnyom lényé-
 nek. Ö Pázipható, azaz Psycho Man. Pszichopáti és le-
 tem mióta. Miert nem tudom legyőzni? Olyan lassan fogvott az
 energia, és különben is hova titt el alldandó? Hetekig
 szenvedem vele, ráadásul az egész ismerősem azt ajánlotta, hogy
 a szobrotokat kell azt a szobákat, olyan azokban van a lelke. Sok
 értelem volt. Míg nem tudom mi történt, és hogyan, de LEGYŐZ-
 ták. Kell lehetne tudni alábbiak:

1. vagy beláthatom a fejébe és rájöttem a turpiságokra, kiismer-
 tem.
2. vagy megkínázom rállam, és látva szerencsétlenkedéseimet
 feloldozda magát, hogy meghalhatnának a jíték legyek a fej-
 letehetetlen, parálatlan zene / videó, amit a mai napig is szívesen
 látok / hallok újra. Bámörök. Megértés? Meg. **Allita**

és kirténem '94 áprára tettem. Akkor azszá a állag utasak Németszorgszög (azszlitt meg somen jártam ott), hogy vészt megkötés rendelésére, 2 db SNEST, és 8 db jótékoni hozzász – mindén Münchenben, a Karstadi német házban. Erdemes tudni, hogy elkor – ez a hadmólve, bussz-tólakó-vonál 3000-ftba kerül a vagysis nem toll drága, ráadásul nekem még izgi is volt, hogy kcsit az unomlag jótékoni! Bács után. Szóval megkértem a fent említt üzlethez, melynek egy emleke csak a jótékoni toll kihégyezem (nem csak kcsit). Először ön megvagyott, az az alkori szemeszre (szemcsik) menyiség (viciál) jótékoni szemesz, melyhez foglyok, 2 SNEST, 2 jótékoni SNEST. Mielőtt kifizetés került volna a sz, megkértem az eladót (persze „null” németnyelvűvel), hogy a foglalmi adót – más néven „mervelstari” – hol, vagy miként ka- rálom vissza. Ö erre rezzentésen arcal kibőlött egy csett a nálam lévő szék értékelési, az azt a kezembe nyújtva, felkötött – „ahogy vagyok, a teljes Némendo bolygól, és a jótékoni Hát el is Indultam egy alnád – gondolom megkértem és hamar, és utána me- gkértem is, én fúldre, szénit gémeli az új szemeszények, mielőtt továbbpázzom azok – de, az én skála-mértő mérési létesíté- nyekhez szókott szemesz / fejem pikk-pakk elvédi, és a jelen- nek sem talánát az a bizonyos rúd, mindent mondom: a szemesz

K. húz percek telergett egy felúnés nélkül az épületben, mikor egyszer csak azon kapom magam, hogy kint vagyok egy, a kétbelső ösöskölő ájtóiban, vagyis a „szabadban”-fizeset nélkül. Először még is jectem egy kicsit, most mi lesz? J, „dekkolva” ott kint, legalább egy óráig hgytem, nem tűnik e fel valóiké a hia-nyom. Persze egy idő után feltekerekedtem benne a zivány énem, és perszokarom leállítom a szemközti lére, majd leluportom a padra, és remegő kékűt az egyjegyű vörös arccal – elpakolom a kompromisszumok és a ziványok között, és a hgyzáró és a csillag között. És meg is iszembe jekt, hogy a hgyzáró és a csillag között az egészről nálam – hogy azafelőttom egy csúcsra az utolsó kékűt „megjézőre” – így meg a válnom is megjézőm. Persze nem lett az egészről semmi bogni, sőt többöszv isztem is mentem válogatni, és azaz az egyikről már nem lehetett átlátszani a csúcs. **STING.**

Látjátok? Egy kérdésre ezer más színű, szagú, hangulatú történetet és különböző megközelítést. Mindegyikből tanulunk valamit. Mindegyikből más. **Martin**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogatás rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol” részén minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondold, szólj hozzá.

FILM / DVD

Kemény Dió / Jawbreaker/

Műfaj: anti film vigjáték
 Rendező: Darren Stein
 Szereplők: Rebecca Gayheart, Rose McGowan, Julie Benz, Judy Greer
 DVD: 1-1-es angol / német hang, magyar felirát
 Extrák: filmográfiák, előzetes, audiokommentár, videoklip, interjúk



közepette véletlenül betoppant a sulis legnagyobb lázere, akinek a hallgatóság cserebe felkínálta a lehetőséget, legyen tagja a „hibátlan gyengének”. Persze a csaj nem csak teletörzsis és a jelenléteken Fern-ből nemskorára megszűntek a csóbit Vylette... Amint már kijutott észrevételre, a Kemény dióban hiába fedezhetők fel lépten nyomon a műfaj elemek (különböző karakterlapok, sarkított figurák, szürke csaj szexbombázós turbózással, romantikus szál) azért ez nem az a tipikus FreddyPrincDzsunioros sztori. Darren Stein rendező úgy gondolkodott, hogy a filmfelfűzést, csak egy újabb, akár tényleg segítségül hívható, a biztos siri érdekében azért pluszba bedobott pár cinikus dumát (– Magától a legjobb barátomnak, tudjátok mit jelent ezt? – Te leszel a bukárnyom?) és óvatossá adagolt thrillereket. A szereplők, bár miniszajzi számítási vádjával még véletlenül sem gyönyörültek, jól végzik a dolgukat. Rose McGowan maximálisan tényleg másképp, Rebecca Gayheart pedig egész jól tud aranyosn nézni. Ez is valami. A végző kislemez levonása egyáltalán nem kemény dű, a 6 SZ (sziparkozás) színes, szexi szórakozás szombat szüneteként minden pontjának megfelelő filmre lehetünk szert a DVD beszerzéséig.

Elveszett gyerekek városa / La Cité De Enfants Perdus/

Műfaj: gyerekfilm, felnőtteknek
 Rendező: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet
 Szereplők: Ron Perlman, Judith Vittet, Daniel Emilfork, Dominique Pinon
 DVD: 2.0-0-as magyar, 5.1-es francia hang
 Extrák: előzetes, werkfilm



18 éven felüliek számára (rém) mesét készíteni feltehetően kockázatos vállalkozás. Ahhoz, hogy a látvány bűntelen sok pénz kell, ráadásul semmi garancia nincs arra, hogy a korbáttal becsorogó vagy szimplán a téma miatt nem lesz orkány bukta a dolgok. Emiatt azért a tizenkettes karika kerekéin belül szolidan csapongó Tim Bur-ton (Gyermek, szöveg) és frank kollégáján Jean Pierre Jeunet (ez is!) kívül nem sokan képesek nagyobb kompromisszumok megtétele nélkül mozgóképpé változtatni az ijesztályt elképzeléseket. Utóbbi rendező az Amélie-t a 2001-es év legnagyobb meglepetéssikerévé bevezetése után tavaly a Hosszú jegyesek könnyfakasztó világhírűsítésétől látványosított ísmétkerült elválasztása a világ, de legalábbis egész Európa nézőközönségét. De ez nem volt mindig így! Egészen pontosan 11 évvel ezelőtt a Marc Caro-val közösen elkészített Elveszett gyerekek városa elég keményen megosztotta a kritikusokat, ami nem is csoda, hiszen a lenyűgözött abszurd látvány könnyedén megfeszíti az évelőre moziba (jó gyomrot). Már hiába olyanok a figurák, mintha egy korfás gyerekdrámaából léptek volna elő, az EGYV csupa sötét színből álló mesterségesen agyonzörzött világa nem éppen az a könnyed szórakozás, amit a történet vázlatos elmondása alapján várunk (cirkszi erőművész egy kislányról beszélgetve visszafelé fordított kacsákat az örült professzor karmából, labalából). Félre azért nem, mert történetünk akármilyen szíri dolgok a képművés, megiscsók meg más pereg a szemünk előtt. Egy újabb felnőtt mese örökösként, külsőszoklat, beszélő agyval és magával a sötét rengeteg helyig giriburgba siklókatokan bolygandó Pirok-kóval. A Delicatessennél már korábban bizonyított rendezőpáros itt azért igazán kiéllehet magának származó funkciójainak (hála az útiás számítógépes technikának) semmi sem szűk határt, az olyan húzóssok, mint az ónmagát egyre nagyobb mértékben gerjesztő, abszurd láncokérett előidéző kényessépek bőven kimerítik a zsenialitás fogalmát. Haszonlelkiségűek a bájos Montmartre-i pincérnő történetében találkozhattunk dögivel és ezzel vissza is kanyarodtunk a jelen felé, Jeunet legújabb, Alfonso Cuarón-al (Anyadai) is közös, 2007-re datált projektje a P1 életének adaptációja. Se Spielberg, se Haley Joel Osmant a láthatóan, megnyugtatóan.

ZENE

Karányi – Digital Stuban /CLS/



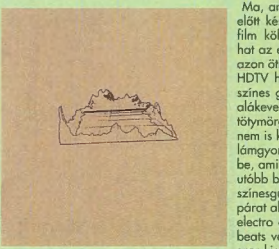
Két olyan stílusirányzat van, amit úgy istenisgázából hiányoznak kis hazánk zenei palettájáról; a minőség pop és nagylemez is fogyszokásnak felfokozható. Azonban a Fairchild példáján remélhetjük, hogy a dalogban nem kevés lehetőség rejlik, ezért is furcsa, hogy erőfeszítésem nem próbálkozni senki illyesimén a Drafton kívül. De félre bű és keserűség, hisz a hazai dance muzikós csománbortól megmentője már meg is érkezett a karkat, aki igazság szerint a lemez már egy jó ideje „meg van érkezve” de mit id izen pont akkor fogott zórással az összes bolt készlete (egy hónappal a megjelenés után!), amikor én akartam Digitalizálódni. Nem baj, a cucc még mindig aktuális, jelenleg a harmadikként kismezre másolt I May Be Your Star. szétcsavart house opusz hűta a levelező körök. Az Oktogonhoz (3 évvel ezelőtti debüt címe) képest az új anyag lényegesen dalosabb formában találja a digitális élvezeteket, ami egyértelműen Karányi javára vált. A hangzásvilág is kilépett a dörbenéb / downtime keretéből, szinte minden dal más stílusban szól meg, minnek következtében a hangtárolópestő Destroy Sound húzóssát úgy skipnyit változásban már egy ultrahangos szerelmes szám borzolja arra nem érdemes idegenként. Egyébirtén a minőség abszolút nemelkezi szintű, amit ugyan már sokan leírtak sok helyütt, de ebben az esetben kivételesen valóban igaz. Ennél sokkal jobb eredményt a tőlfizetett Loszandzsókész szuperproducernek sem tudtak volna kiscavarni az anyagból. Dobogás az Alomszép, a gitártűzés Digital Freak és a megvalósulás Rókykopszerző Ancient State. Lehet új nevet felvenni a Rubick kocka és a paprika mellé a hungarikumok sorába.

Everything But The Girl – Temperamental /EMI/



mes kihasználja az alkalmat, mert a szokásos úton lépéldéssé kb. ténpmában találó Blame-ben már nincs semmi szűderítő, a Hatfield 1980 külvárosi poklobát pedig már egyenesen a korbához vezet az út. Aki úgy gondolja, ezt már nem lehet úbertelni jobb ha keres egy kényelmes ülőhelyet hiszen a továbbiakban is hasonlóan lenagoló témák változtatják egymás hangnyilván gyengébb kivitelben egészen a Deep Dish-sel összekelőlőből bombasztikus zórákokig (Future of The Future). A jóvá jövedelmis pontos lelemlastarlam még nem teljesen tisztázott. Hogy a Temperamental kifogástalan modern poezmát jelent-e.

José González – Veneer /Peacelrof/



Ma, amikor a menőbb reklámok már bluebox előtt készülnék egy közepesen nagy függelmen film költségvetéséből, meglehetősen furcsának hat az elektrokomcsuccokban utazó hmmm édes miszerint a legújabb negyzonyuszpen HDTV hirdetésküldő egy ledobáló pár (ezer) színes gumilabdát San Francisco legfjén, majd alakvelemi valami rémisztően antitrendy gitáros tömörögést. Márpedig a furcsa idea utótt és nem is kicsit. A szpot és a keresédes felvétel vilálmogyorósan belopta magát a tévézők szívébe, ami után kétség sem volt előlde, hogy előbb utóbb balokbalban lesz a maxi, és szívesen szigorizom megismerkedés borítékát ellátva. Alig kellett párat aludni és az eredetileg a Knife nevű retro electro csapat előadásában megszólaló Heartbeats valóban megjelent és a tavalyi már egyszer kiadott (és a nagyközönség által nagy ivben leszt”) albummal együtt végig meghozta a 10 megéredelmű elsőmest a 28 éves svéd folkpopper számára. A Veneer végtelenül minimalista, leglőbb eseten csak egy szimpla akusztikus gitár és Mr. González fájdalmas organumára épülő dalai valószínűleg csalódást fognak okozni a cd-ten kizárólag szíveszemek alapján válogatott számokra, hisz a hangulat-végig elég komor és a szövegek sem a margarótesztésen felhőtlen örömmel szólnak. Ennek ellenére, ha marad a mostani indie-barát környezet akár még komoly West-felhasználó slógerként (gondolok itt elsősorban a Narancssárgát megjárt Crosse-re) is ki lehet termelni a cuccból. Belétothi csak a felvételek tisztogasan hasonló felépítésbe lehetne, de ezt most inkább kihagyom, mert jó napom van.

HAMAROSAN MEGJELENŐ ÚJDONSÁGOK!

ELŐRENDELÉS



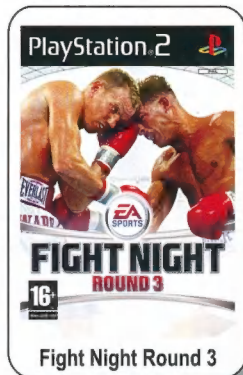
06-70-365-0385



Black



Shadow Of The Colossus



Fight Night Round 3

576 byte

ÜZLETEK

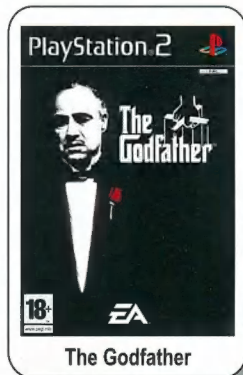
ELŐRENDELÉS



Fifa Street 2



Pac Man World 3



The Godfather

ELŐRENDELÉS

www.576.hu

